HALO INFINITE
Großer Test der Solo-Kampagne + finale Wertung

GRID LEGENDS
Erste Infos: Das alles will Codemasters im nächsten Teil verbessern!



PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSIONEN

THE FLAME IN THE FLOOD
HOSPITAL TYCOON

The Flame in the Flood führt euch auf eine postapokalyptische Roguelite-Reise durch die USA, Hospital Tycoon steckt euch in die Rolle eines Krankenhaus-Verwalters!

DIE HITS 2022

Baldur's Gate 3, Stalker 2, Starfield, A Plague Tale: Requiem und viele mehr – 2022 bietet jede Menge potenzielle Top-Hits. Wir stellen euch die wichtigsten Titel der nächsten 12 Monate vor!

ELEX 2

Stundenlang gespielt: Wir verraten euch, worauf ihr euch im neuen Piranha-Bytes-RPG freuen könnt und woran die Gothic-Macher noch arbeiten müssen!

USK ab 16 freigegeben

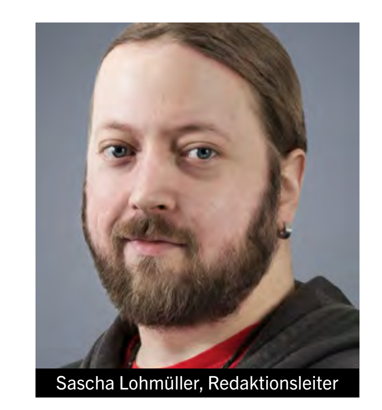
AUSGABE 354
02/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80; Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20

02
4 397178 707999


ENDWALKER
FINAL FANTASY XIV
ONLINE
FÜR
EINSTEIGER
FÜR
FORTGESCHRITTENE
ODER EINFACH KOSTENLOS
BIS STUFE 60 TESTEN
FREETRIAL.FINALFANTASYXIV.COM
JETZT ERHÄLTLICH
SQUARE ENIX

Herzlich willkommen **im Jahr 2022!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

„Und, wie is?“ – „Ja muss ja.“ – „Jo, et muss. Schalke ne?“ – „Ja, Schalke au. Kannss ja nix machen.“ – „Jau, kannsse nix machen.“ So oder so ähnlich laufen in meiner Heimat ganz normale Dialoge ab, wenn man sich nach langer Zeit mal wieder am Kiosk, „inne Pommesbude“ oder auf der Familienfeier trifft. Oder ein Vorstellungsgespräch hat. Nun mag man versucht sein zu sagen „Jau, 2022 is da. Muss ja.“ – schließlich ist draußen kalt, der Feiertagsspeck sieht unschön aus und überhaupt waren die letzten Monate anstrengend. Aber Trübsal blasen ist an dieser Stelle auch verkehrt. Deswegen sage ich: Frohes neues Jahr, 2022 wird alles besser! Außer vielleicht das mit Schalke. Da kannsse getz au nix machen.

Passend zum frisch angebrochenen Jahr widmen wir uns in unserer Coverstory den wichtigsten Titeln der kommenden zwölf Monate – schließlich ist da einiges an Hochkarätern für 2022 angekündigt. So soll etwa Baldur’s Gate 3 endlich in vollständiger Fassung erscheinen und den Early Access verlassen. Ende des Jahres erscheint endlich mal kein Skyrim-Port mehr, sondern mit Starfield komplett neue RPG-Kost aus dem Hause Bethesda. Auf Stalker 2 haben die Fans nun auch schon viele Jahre gewartet. Und bereits in den kommenden Wochen erwarten uns mit Elden Ring, Dying Light 2 oder Lost Ark echte Hit-Kandidaten. Insgesamt stellen wir euch 33 Spiele vor, die aller Voraussicht nach noch 2022 erscheinen, da sollte also jeder Geschmack bedient werden. Aus der Strecke ausgeklammert haben wir zudem Elex 2 und Grid Legends – denn die beiden Titel konnten wir uns zum Abschluss des Jahres noch einmal genauer anschauen und im Falle von Elex sogar schon mehrere Stunden spielen. Dementsprechend haben wir beide Themen mit eigenen, großen Vorschauen bedacht und verraten euch hier, was es alles Neues gibt und wo im Falle von Elex 2 auch noch etwas Verbesserungspotential besteht.

Tests haben wir wieder jede Menge für euch, allen voran natürlich Halo Infinite. Hier hatten wir ja bereits in der letzten Ausgabe den Mehrspieler-Part unter die Lupe genommen, nun folgen unser Urteil zur Story-Kampagne und die finale Wertung. Zudem nehmen wir uns den Sci-Fi-Geheimtipp Chorus zur Brust und schauen uns Icarus, das neue Werk von DayZ-Schöpfer Dean Hall, genauer an. Davon ab haben wir noch einige Indie-Titel oder Spiele, die in den letzten Wochen in der Release-Flut untergingen, mit an Bord – insgesamt erwarten euch fast 50 Seiten Reviews zum Jahresstart!

Im Magazin- und Extended-Teil haben wir unter anderem den neuen Teil der Spieleikonen-Reihe für euch, diesmal mit Sim-City-Erfinder Will Wright, und feiern den 25sten Geburtstag von Tomb Raider und C&C: Alarmstufe Rot. Für Extended-Käufer gibt’s zudem gleich zwei Vollversionen: Das tolle Survival-Abenteuer The Flame in the Flood und das von Theme Hospital inspirierte Hospital Tycoon. Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Auch bei 33 Titeln in der Strecke, drei weiteren Titeln in der Vorschau und einigen Spielen, die bereits als Testversion zum neuen Jahr eintrudelten mussten wir natürlich für unsere Hits-Strecke etwas filtern. Rausgeflogen ist beispielsweise das Dino-Visual-Novel Goodbye Volcano High. Das ist aber so dermaßen durch, dass wir es zumindest erwähnen wollen. +++

+++ Unsere Redaktions-Most-Wanted für das Jahr 2022 lauten übrigens nach kurzer Abstimmung: Elden Ring, Starfield, Dying Light 2: Stay Human, Fable (da waren einige Kollegen etwas optimistisch), Hogwarts Legacy, Stalker 2, Baldur’s Gate 3, Destiny 2: The Witch Queen – alle anderen Titel bekamen genau eine Stimme und würden auch hier den Rahmen sprengen. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Nachdem Nara, die Protagonistin von Chorus, alle Naselang ihre Gefühle und Gedanken in ellenlangen Flüstermonologen darlegt, überlegen wir, das auch künftig bei unseren Artikeln zu machen. *Das ist eine äußerst dämliche Idee. Wir sollten diesen Mist bleiben lassen.* +++

+++ Bereits Mitte Januar können sich PC-Spieler auf zwei Highlights freuen, die Testversionen schlitterten leider ganz knapp an unserer verkürzten Heftproduktion vorbei: God of War und Monster Hunter Rise! +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Happy Birthday, Tomb Raider und Alarmstufe Rot. Auch 2022 werden einige Spiele 25 Jahre alt, unter anderem: Diablo, Fallout, Final Fantasy 7, Ultima Online, Dungeon Keeper, Age of Empires und GTA … ganz nette Liste … +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 02/22



Auch die play⁵ blickt auf das Jahr 2022, Playstation-Besitzer können sich auf God of War: Ragnarök, Horizon 2 und Gran Turismo 7 freuen. Hätten wir auch gern, aber nicht wenn wir dafür Starfield, Stalker 2 und Baldur’s Gate 3 eintauschen müssen.

N-ZONE | Ausgabe 02/22



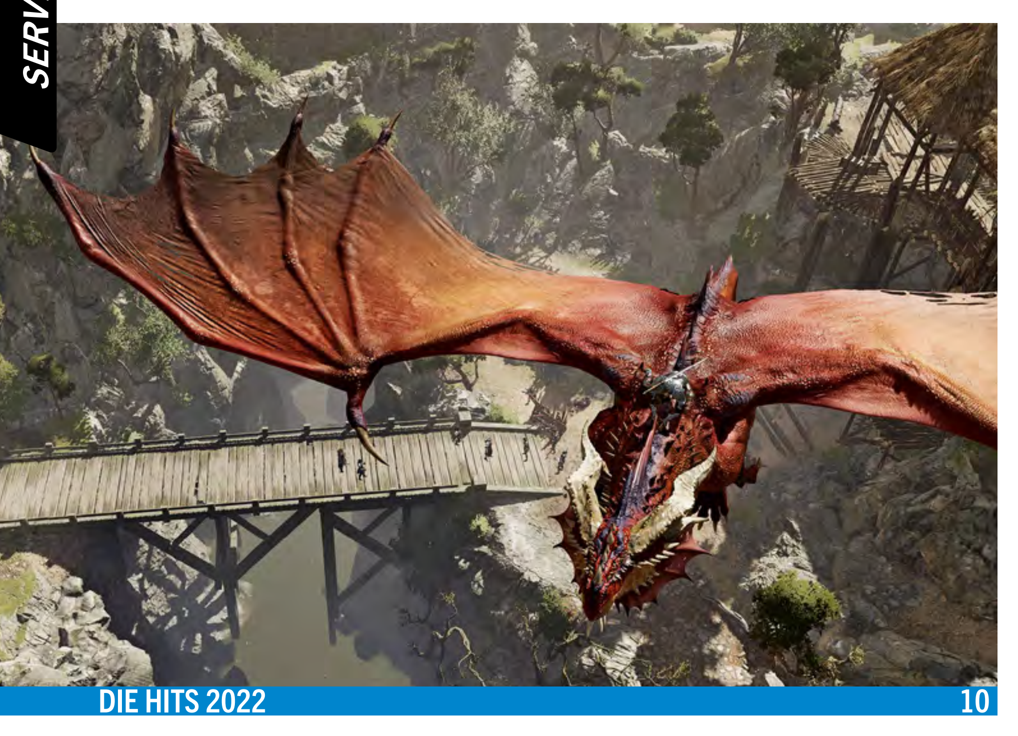
Preisverleihungen sind eine tolle Sache. Eine gibt es in diesem Monat beispielsweise in der N-ZONE, die die besten Spiele des vergangenen Jahres kürt. Einen Blick in die Zukunft gibt’s natürlich auch, etwa auf das gerade angekündigte Sonic Frontiers.

PC Games MMORE | Ausgabe 02/22



Vorsicht Spoiler! In Patch 9.2, der aktuell auf dem Testserver auf Herz und Nieren geprüft wird, ist Ex-Fiesewichtin Sylvanas eine wichtige Figur – die Kollegen der MMORE blicken auf die Geschichte der wohl bekanntesten Banshee-Königin.

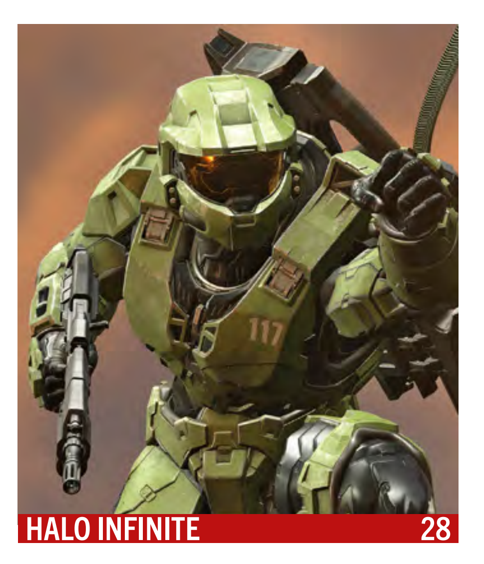
INHALT 02/2022

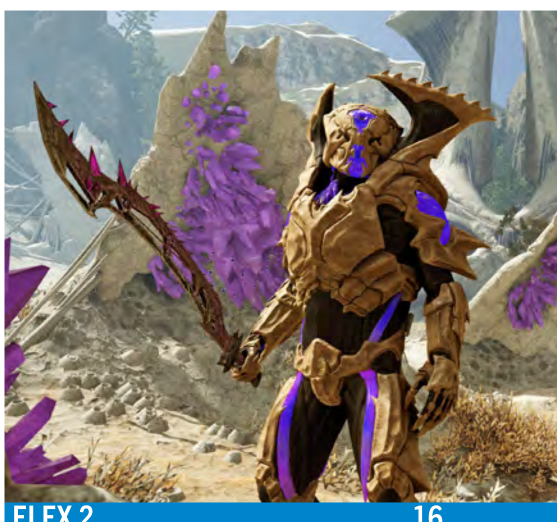

DIE HITS 2022 10


CHORUS 32

AKTUELL

TEST


HALO INFINITE 28


ELEX 2 16

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE



PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
Mit DVD
Hardware
PCGH
PC Games Hardware
DVD
Spiele-Vollversion
PCGH-Jahrgang 2021 (PDF)
PLUS: 4 PCGH-Videos
Was bringen UEFI-Updates?
Mainboard-Tuning
3 CPUs, 5 Platinen, 18 UEFIs
Gaming-Monitor optimal einstellen
Die besten Tipps: Farbtreue, Grafiktreiber, Spiele-Tuning und mehr
14 CPU-Generationen im Test: Core i7-2600K bis Ryzen 9 5950X
IPC & Leistungsaufnahme: Prozessoren aus zehn Jahren im Vergleich
Vergleichstest: Z690-Mainboards
Mit neuem Testsystem: Wie gut sind Alder-Lake-Platinen mit DDR5?
12
Retro-Sound (LAX & Co.)
Test Gaming-Stühle
Legendäre RAM-Kits
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
You Tube
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de

... digitale Vollversionen:

ALLE VIDEOS auf DVD

THE FLAME IN THE FLOOD*

Die Postapokalypse haben wir in den letzten Jahren im Videospielbereich ja schon in vielen Formen gesehen – Zombie-Horden, nuklear verseuchte Landstriche, Mutanten. Eine fast biblische Sintflut allerdings ist uns dabei nur selten untergekommen – bis The Flame in the Flood 2016 erschien. In diesem Roguelite-Action-Adventure-Survival-Hybriden reist ihr auf einem Floß und zu Fuß durch die größtenteils überfluteten USA, in den Ruinen der Zivilisation sucht ihr dabei nach Crafting-Materialien und Verpflegung, während eure Spielfigur und ihr treuer Begleithund der Natur trotzen. Denn neben Wildtieren ist auch der Regen euer Feind ...

INSTALLATION

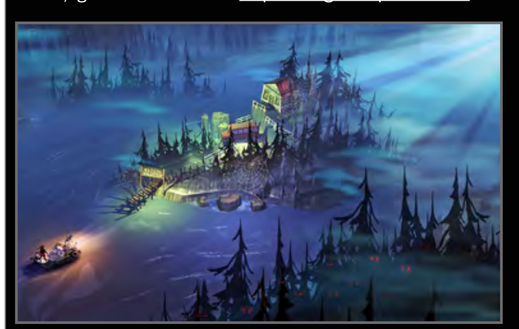
Bei unserer Vollversion zu The Flame in the Flood handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure/Survival
Publisher: The Molasses Flood / Curve Games
Veröffentlichung: 24. Februar 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 64 bit, Dual-Core-Prozessor mit 2,5 GHz, 4 GB RAM, DirectX-11-kompatible Grafikkarte, 2 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 7 64 bit, Dual-Core-Prozessor mit 2,5 GHz, 4 GB RAM, DirectX-11-kompatible Grafikkarte, 2 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)







HOSPITAL TYCOON*

Zwischen dem Klassiker Theme Hospital und der großartigen Neuinterpratation Two Point Hospital mussten angehende Krankenhaus-Chefs lange Jahre auf frisches Videospiele-Futter zu dem Thema warten. Ein Titel, der versuchte, diese Lücke zu füllen, war Hospital Tycoon anno 2007. Auch hier müsst ihr als Leiter eines Krankenhauses alles von Grundauf planen: Ihr macht die Raumplanung, dekoriert die Gänge, stellt Doktoren und Schwestern ein und versucht natürlich vor allem, die zahlreichen, eintrudelnden Patienten zu heilen, während der Humor nie zu kurz kommt. Neu ist hier zudem, dass die Angestellten auch Beziehungen untereinander entwickeln.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hospital Tycoon handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Wirtschafts-Simulation
Publisher: Codemasters
Veröffentlichung: 05. Juni 2007

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Pentium 4 @1,6 GHz / Athlon 1600+, 512 MB RAM, 750 MB freier Festplattenspeicher, Geforce 3-Serie / Radeon 8500 (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows XP/Vista, Pentium 4 @2,8 GHz / Athlon 2800+, 1 GB RAM, 1,5 GB freier Festplattenspeicher, Geforce 6600 / Radeon X1300 (Herstellerangaben)

PC DVD HOSPITAL TYCOON codemasters





*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. Juli 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TEST
- Asterix & Obelix: Slap Them All!
- Chorus
- Halo Infinite
- Landwirtschafts-Simulator 22
- Solar Ash

SPECIAL
- Alle Ankündigungen und Updates der Game Awards 2021
- Elden Ring – Das waren die Bosse im Network Test!

NEWS
- Star Citizen – Crowdfunding-Kampagne knackt 400-Millionen-Dollar-Marke!

USK 16
8 Videos, über 100 Minuten Spielzeit
• Chorus
• Elden Ring
• Halo Infinite
• Landwirtschafts-Simulator 22
u. v. m.
PC Games EXTENDED
G1DVD0222
02/22 AUSGABE 354

DVD 2

VORSCHAU
- Elex 2
- Forspoken
- Grid Legends

MEINUNG
- GTA Trilogy, Cyberpunk und Co. – Wir müssen Publishern misstrauen
- New World – Ist das Spiel noch zu retten?

RETRO
- Another World – Meisterliche Spielevision für die Ewigkeit

SPECIAL
- 20 Jahre Xbox: Rückblick auf die erste Microsoft-Konsole
- Battlefield: Die Meilensteine der Shooter-Serie
- Faszination Landwirtschafts-Simulator
- GTA: The Trilogy – Wie konnte das nur so schiefgehen?
- GTA: Vice City – Definitive Edition vs. Vice Cry Reborn Mod



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, Destiny 2, Chorus, Jurassic World: Evolution 2, God of War und mal wieder ein wenig Fussball Manager über die Feiertage

Schaut gerade:
The Witcher Season 2, The Expanse Season 6, Dune in 4K

Hört gerade:
Abwechselnd Black Metal, Doom und die Weihnachts-CDs von William Shatner und Rob Halford. Soll ja zur Jahreszeit passen … irgendwie. Außerdem: 2021 nicht von Last Christmas erwischt worden.

Wünscht:
Allen Lesern ein frohes, neues Jahr. Ihr seid hoffentlich gut gerutscht und hattet ein besinnliches Fest. Ich tippe das hier noch vor den Feiertagen und freue mich daher erstmal auf anderthalb Wochen Urlaub. Muss auch sein. Kann ich mich mal mit Videospielen beschäftigen!

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Skyrim: Anniversary Edition, House of Ashes

Hat gesehen:
Squid Game (totaler Müll), die RTL-Version von Sisi (totaler Müll, Succession (fabelhaft), È stata la mano di Dio (fabelhaft, wie alles von Paolo Sorrentino)

Hofft:
Dass 2022 ein neues Open-World-Rollenspiel erscheint, welches mich so packt, wie das zehn Jahre alte Skyrim derzeit. Dann aber bitte mit mehr Freiheiten und Entscheidungen, die auch wirklich drastische Konsequenzen haben.

Und sonst:
Ich wünsche euch ein frohes und vor allem gesundes neues Jahr!

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
The Binding of Isaac: Repentance, Loop Hero, außerdem hätte ich Lust auf ein großes Rollenspiel ohne Souls-like-Elemente. Fange ich mal wieder Morrowind an?

Sah zuletzt:
Don't Look up (Müll), New Kids Nitro (lustig), Cats (grotesk)

Liest:
Bücher und Comics, die es zu Weihnachten gab. Bislang sind alle toll! <3

Und sonst:
Irgendwas ist ja immer. Der Stress mit der Heftproduktion über die Feiertage hat mich zum Beispiel vergessen lassen, dass ja Elden Ring bald aufschlägt. Cool! Aber eigentlich habe ich doch grade mehr Lust auf ein Bethesda-RPG, so wie eingangs erwähnt. Erste-Welt-Probleme!

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Chicory: A Colorful Tale, Vader Immortal: A Star Wars VR Series

Schaut:
Sich morgen das Finale von Hawkeye auf Disney+ an

Fährt:
Zwei Tage nach dem Schreiben dieser Zeilen zur Familie nach Österreich. Bin natürlich brav geboostert und davor wird noch einmal getestet, aber ich frage mich, wie das bei meiner Rückreise nach Deutschland kurz vor Silvester wird. Derzeit ändern sich die Regeln ja wieder mal täglich, und ich schließe nicht aus, dass die Einreise nach Deutschland zum Spießrutenlauf wird. Mal sehen.

Und sonst:
Beim zweiten Boss von Chicory: A Colorful Tale bekam ich angesichts der Musik einen Celeste-Flashback (der Soundtrack ist hie wie dort von der grandiosen Lena Raine). Schön war das!

PHILIPP SATTLER | Redakteur



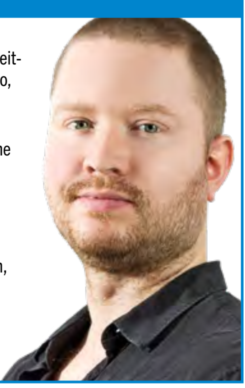
Spielt gerade:
WoW, iRacing, Marvel's Guardiens of the Galaxy und wie jedes Jahr zu Weihnachten Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde.

Zuletzt gesehen:
Hawkeye, The Witcher Staffel 2, Spider-Man: No Way Home, Der Herr der Ringe – Extended Version

Freut sich auf:
Ein tolles Spiele-, Film- und Serienjahr 2022! Es kommen so viele tolle Neuheiten. Von Elden Ring über Terran Commander und Hogwarts Legacy bis zur Herr-der-Ringe-Serie, dem Uncharted-Film und der wohl besten Staffel von Drive to Survive!

Uns sonst:
Fragt sich, ob das neue Esszimmer noch im Jahr 2022 ankommt oder ob die Bäume für das Holz erst noch gepflanzt werden.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Halo Infinite, Halo: Anniversary Edition, Halo 2: Anniversary. Seitdem werden abwechselnd Age of Empires 2, Chorus, Loop Hero, Hellblade, Halo 3 ODST und Jurassic World: Evolution gespielt.

Sieht gerade:
Hawkeye, The Expanse Season 6, Seinfeld, Angel Season 5, The Book of Boba Fett, The Witcher Season 2

Liest derzeit:
Alle Asterix-Comics (mit den Kids) und die Buffy-Comics

Hat eine Abmachung mit seinem Sohn (6) getroffen:
Ich spiele mit ihm ein bisschen Asterix & Obelix auf der Switch, als Gegenleistung bringt er mir das Fingerstricken bei.

Wünscht sich fürs neue Jahr:
Ein schönes Steam Deck, eine Rückkehr von Dungeon Keeper und allen Lesern und Kollegen: viel Gesundheit!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
Expeditions: Rome, Transport Fever 2, Euro Truck Simulator 2, noch immer Disciples: Liberation für die Platin & Final Fantasy 14

Dachte nicht:
Dass ihn FF14 so sehr in seinen Bann zieht. Ich habe es während der Feiertage einfach mal mit der Trial ausprobiert und jetzt warte ich sehnsüchtig darauf, dass die Vollversion wieder verkauft wird.

Hat gesehen:
Zu Weihnachten mit der Familie: die norwegische Neuverfilmung von Drei Haselnüsse für Aschenbrödel. Gar nicht so schlecht und sehr nah am tschechischen Vorbild von 1973.

Begrüßt alle:
Leser und Kollegen im neuen Jahr. Ich hoffe, ihr hattet einen guten Rutsch. Ich wünsche allen viel Gesundheit und dass ihr alles packt, was ihr euch 2022 so vorgenommen habt.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Call of Duty: Vanguard, Solar Ash, Death's Door

Schaut gerade:
Die „Sneaker-Jagd"-Doku von STRG_F. Da werden alte Schuhe mit GPS-Trackern versehen und dann zum Recyceln gegeben, um herauszufinden, wo die Dinger am Ende wirklich landen. Spoiler: Meistens nicht da, wo der Hersteller behauptet, sondern im Müll.

Hört gerade:
Deichkind – Roll das Fass rein

Freut sich:
Dass es nach dem stressigen Weihnachtsgeschäft erst mal ganz entspannt ins Spielejahr 2022 geht. Im Januar ist ja zum Glück noch nix los. Der Februar wird dann mit Dying Light 2, Horizon: Forbidden West und Elden Ring echt böse. Riecht nach Überstunden …

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

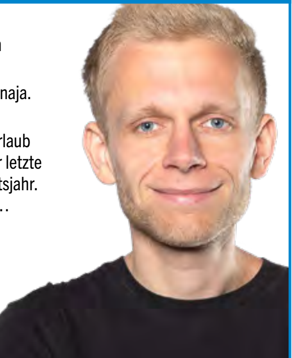
Spielt gerade:
Spider-Man (mein zweiter Durchlauf aufgrund des heftigen Spidey-Hypes, in dem ich seit Wochen stecke)

Zuletzt gesehen:
Don't Look Up, The 355, Spider-Man: No Way Home (zum zweiten Mal, hehe), Saint Maud und den besten Superheldenfilm aller Zeiten: Spider-Man 2!

Freut sich auf:
Die vielen ausgefallenen und kreativen Überraschungshits im Indiebereich, die in den nächsten zwölf Monaten erscheinen werden. Was da wohl alles dabei sein wird … mhh.

Und sonst:
Wünsche ich allen Leserinnen und Lesern ein schönes und hoffentlich gutes neues Jahr, viele tolle große und kleine Spieleperlen und Gesundheit!

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt aktuell jedes Wochenende:
Mario Kart und Mario Party mit Kumpels auf der Couch

Schaute zuletzt im Kino:
Matrix 4. Hat mich unterhalten, war aber auch eher so naja.

Kann nicht glauben:
Wie schnell zwei Wochen Weihnachts- und Silvester-Urlaub schon wieder vorbeigerauscht sind! Eben war noch der letzte Arbeitstag vorm Urlaub, schon beginnt das neue Arbeitsjahr. Verrückt! Aber euch geht's da sicherlich sehr ähnlich …

Hofft auf:
Ein tolles neues Jahr 2022! So 'ne Gamescom vor Ort wäre ja mal wieder was, wo man jeden Tag viele tolle Leute trifft und eine Woche lang Köln unsicher macht. Und hoffentlich wird der Sommer besser als letztes Jahr, das war ja eine Katastrophe.

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
RimWorld, Spellforce 3, Diplomacy is not an option

Schaut gerade:
The Witcher Staffel 2, Cobra Kai Staffel 4 und viele andere Dinge auf Netflix, die gar nicht so toll sind … man merkt, dass die Produktionsqualität ziemlich abgenommen hat.

Beneidet:
Alle, die über Weihnachten und Silvester frei hatten. Ja klar, an den Feiertagen war man natürlich nicht im Büro, aber dieses Jahr sind die ja größtenteils eh auf das Wochenende gefallen. 2022 wird das sogar noch schlimmer …

Platzt der Kopf von:
NFTs, Blockchains, Kryptowährung etc. – wieso es so einen Krampf überhaupt gibt, werde ich nie verstehen. Schon gar nicht in Spielen.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Tyranny, Wildermyth

Zuletzt gesehen:
Spider-Man: No Way Home, Stowaway

Freut sich 2022 auf:
Viele gute Spiele und Kinofilme. Zu den Highlights zählen klar Baldur's Gate 3, Haunted Chocolatier, Somerville, Sports Story und Stray. Außerdem bin ich gespannt auf Nightmare Alley, Dual, The Northman, Disappointment Blvd., Everything Everywhere All At Once und den neuen Jackass.

Und sonst:
Wünsche ich allen ein frohes neues Jahr und hoffe darauf, dass wir 2022 wenig Hiobsbotschaften über NFTs, Mikrotransaktionen und derlei überbringen müssen.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Jurassic World: Evolution 2, Dead by Daylight, Call of Duty: Vanguard. Außerdem It Takes Two und Far Cry 6 für die Platin-Trophäe.

Hat gesehen:
Squid Game, The Witcher Season 2, Don't Look Up und im Kino den neuen Spider-Man. Am besten gefallen haben mir die Abenteuer von Geralt. Die 2. Staffel des Hexers ist richtig interessant.

Freut sich auf:
Das Spielejahr 2022: Falls alle Releasezeiträume eingehalten werden, bin ich das ganze Jahr ordentlich beschäftigt. Mit der Uncharted: Legacy of Thieves Collection, Horizon: Forbidden West und Dying Light 2 geht's auch schon mal gut los.

Und sonst:
Wünsche ich allen ein gesundes neues Jahr!

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Halo – die gesamte Serie, Escape from Tarkov, Divinity: Original Sin 2

Schaut gerade:
Der Herr der Ringe in 4K – hab ich mir zu Weihnachten gegönnt und hat mich nicht enttäuscht. Aber wie sollte mich Der Herr der Ringe auch enttäuschen, es ist schließlich die beste Filmreihe aller Zeiten!

Ist erstaunt:
Dass Der Herr der Ringe jetzt auch schon wieder 20 Jahre auf dem Buckel hat …

Hat noch mehr spannende Zahlenspielereien:
Mit dem Jahr 2022 sind wir jetzt näher am Jahr 2070 dran als am Jahr 1970. Die Zukunft ist jetzt!

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Destiny 2, Voice of Cards und Zelda: Skyward Sword HD

Zuletzt gesehen:
Red Sparrow, Stay Close und zum ersten Mal Blade Runner (1982) und Fight Club. Ja, ich weiß, jetzt erst, Schande über mich. Zumindest Fight Club fand ich aber wirklich so gut, wie alle sagen!

Hört gerade:
Kreuz und quer durch die Vorschläge meines Streaminganbieters, um zum Jahresanfang vielleicht gleich mal eine neue Lieblingsband zu finden.

Und sonst:
Mal wieder eine Runde um die Sonne vollendet. Frohes Neues euch allen, bleibt gesund und möget ihr 2022 nur gutes RNG haben!

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Monster Hunter Stories 2

Sieht gerade:
Archer Staffel 12, Seinfeld, die letzten Filme des MCU

Hört gerade:
Hörbücher (wie immer halt) und Psychologie-Podcasts, was sehr interessante Einblicke ins menschliche Denken birgt.

Und sonst:
Sind die Feiertage einigermaßen gut überstanden, ohne dass sich die Familie gegenseitig umgebracht hat. Jetzt freue ich mich auf das neue Jahr, wo es anscheinend ja wirklich viele tolle neue Spiele geben wird! Ein bisschen habe ich noch Angst, dass Harry Potter nicht kommt oder Mist wird. Aber ich blicke positiv in die Zukunft!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Hit-Vorschau 2022

Das neue Jahr bringt viele heißersehnte Fortsetzungen, aber auch viele vielversprechende Spiele, die bisher unter dem Radar flogen. Wir stellen euch alle Hits vor! **Von:** Sascha Lohmüller

Frohes neues Jahr! Neben viel Gesundheit wünschen wir euch, dass bald mal wieder Grafikkarten erhältlich sind – denn der ein oder andere Optik-Kracher ist bei den wichtigsten Spielen 2022 auf jeden Fall dabei. Eine kleine redaktionelle Auswahl dessen, was da auf uns zu kommt, wollen wir euch auf den nächsten Seiten vorstellen. Dabei erheben wir natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, denn würden wir jeden Indie-Release und Nischentitel hier aufzählen, wären wir 2023 noch nicht fertig. Ein paar Titel lassen wir auch bewusst weg, denn die Wahrscheinlichkeit, dass wir bereits 2022 damit beglückt werden, ist doch eher gering, wenn nicht gar gen Null tendierend. Dazu zählen etwa das Remake von Knights of the Old Republic, Alan Wake 2 oder Hellblade 2 – wenngleich wir natürlich die Hoffnung nicht aufgeben. Einige Titel liegen gar noch völlig in der Ferne, wie The Elder Scrolls 6. Auch (zwei-)jährliche Serien fehlen in unserer Aufzählung, einfach, weil es noch nichts dazu zu berichten gibt. Doch natürlich wird es auch 2022 ein neues FIFA geben, vielleicht ein neues Call of Duty, vielleicht ein neues Assassin's Creed. Und zu guter Letzt: Spiele, die rund um den Heft-Termin bereits erscheinen, haben wir auch ausgespart – etwa Monster Hunter, God of War oder Rainbow Six: Extraction –, hier lest ihr online zeitnah Tests. Oder spätestens in der nächsten Ausgabe. ❏

UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLL.

Die Uncharted-Teile gehören mit zum besten, was der Playstation-Kosmos bislang hervorgebracht hat. Ob wir hier jemals einen neuen Teil zu Gesicht bekommen, steht aber natürlich noch in den Sternen. Immerhin startet aber zum einen in diesem Jahr endlich der lang herbeigesehnte und gefühlt achtmal über den Haufen geworfene Uncharted-Kinofilm, zum anderen können PS5-Besitzer Ende Januar die letzten beiden Spiele der Reihe in remasterter Form erneut genießen. In der Legacy of Thieves Collection finden sich nämlich aufgehübschte Versionen von Uncharted 4: A Thief's End und dem Spin-off Uncharted: The Lost Legacy. Beide Titel sind über jeden Zweifel erhaben, wer sie also noch nicht kennt, sollte sich den 28. Januar schon mal vormerken – zumindest wer eine PS5 besitzt. PC-Besitzer müssen leider noch etwas länger warten, ein genaues Datum gibt es aber bisher noch nicht. | Sascha Lohmüller



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Naughty Dog
Hersteller: Sony | **Termin:** 2022

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN

Viel Neues gibt es zu Dying Light 2 nicht zu berichten – wie auch, denn schließlich lieferten wir euch in der letzten Ausgabe eine proppevolle Sechs-Seiten-Story zur Zombie-Hatz. Dazu hatten wir die Entwickler Techland in Polen besucht und uns mehrere Stunden mit dem mehrmals verschobenen Action-Titel verbracht. Wie schon im hierzulande niemals erschienenen Vorgänger verschlägt es euch auch in Stay Human in eine Welt nach der Zombie-Apokalypse. Ihr klopft aber nicht nur Zombies die Birne weich, sondern erkundet auch eine große offene Welt. In der bewegt ihr euch durch Parkour-Skills fort, die ein wenig an Mirror's Edge erinnern, und sammelt nebenbei allerlei Crafting-Zeug ein, das ihr für neue Waffen und andere nützliche Items verarbeitet. Die Story mit ihren vielen Fraktionen lässt sich zudem auch mit bis zu drei Mitspielern im Koop erleben. | Sascha Lohmüller

Genre: Action | **Entwickler:** Techland
Hersteller: Techland | **Termin:** 04. Februar 2022

STALKER 2: HEART OF CHERNOBYL

Ego-Shooter | Wenn man es ganz genau nimmt, ist Stalker 2 ja eigentlich bereits der vierte Teil der Reihe – es gab schließlich bereits die beiden ordentlichen Prequels Clear Sky und Call of Pripyat. Auf ein „echtes" Stalker 2 warten die Fans trotzdem seit langer Zeit, erschien doch der Erstling bereits vor nun knapp 15 Jahren. Nach etlichen Irrungen, Wirrungen und zwischenzeitlichen (Beinahe-)Studioschließungen soll es aber jetzt im April endlich so weit sein. Dann verschlägt es euch erneut als Glücksritter in die verstrahlte Tschernobyl-Alternativrealität und ihr müsst mit Mutanten, Anomalien und natürlich auch weiteren menschlichen Kontrahenten fertig werden. Über die Story indes ist bislang nur wenig bekannt. Zumindest wissen wir, dass seit den Geschehnissen des ersten Stalker – dort explodierte 2006 erneut der Reaktor und verursachte somit die übernatürlichen Vorkommnisse – einige Jahre ins Land gezogen sein sollen. Wir dürfen also wohl mit ein paar technischen Neuentwicklungen rechnen. Vorkenntnisse sollen aber nicht nötig sein – ihr könnt also als Stalker-Neuling direkt im zweiten Teil einsteigen. Kurz vor dem Jahreswechsel machte Entwickler GSC Game World noch mal ein paar Negativ-Schlagzeilen, als er ankündigte NFTs in Stalker 2 einbauen zu wollen. Nach Protesten seitens der Fans, die keine Lust hatten, für die Blockchain-Sammelgegenstände zu löhnen, ruderte GSC aber zurück und legte die Pläne (vorerst?) ad acta. | Sascha Lohmüller

Hersteller: GSC Game World | **Entwickler:** GSC Game World | **Termin:** 28. April 2022



Einmal schön Ah machen: Wer die Vorgänger gespielt hat, wird so manchen Mutanten gleich wiedererkennen – wie diesen Bloodsucker.

BALDUR'S GATE 3

Rollenspiel | Was soll man über Baldur's Gate noch großartig Neues erzählen? Die beiden Vorgänger gehören zum Besten, was das Rollenspiel-Genre in Sachen Videospiel jemals hervorgebracht hat und Teil drei befindet sich jetzt auch schon etwas über einem Jahr im Early Access. Die Entwicklung des RPG-Schwergewichts lässt sich also von jedem Interessierten hautnah mitverfolgen. Auch wir haben im Oktober 2020 einen ausführlichen Blick auf den Titel der Divinity-Original-Sin-Macher geworfen und euch unter anderem in einer Coverstory alles Wissenswerte dazu erzählt. Doch natürlich hat sich seitdem in der Entwicklung einiges getan, mittlerweile erschienen sechs große Inhalts-Updates und (Stand 03. Januar) 19 Hotfixes, die sich mit kleineren technischen Problemen und Bugfixes beschäftigten – die Larian Studios sind also außerordentlich fleißig. Unter anderem kamen seit dem Early-Access-Start neue Gebiete, neue Fähigkeiten und Zauber, neue Items und sogar gänzlich neue Klassen wie der Druide und der Sorcerer hinzu. Lediglich in Sachen Haupt-Story gab es in den vergangenen knapp 15 Monaten keine Neuigkeiten: Nach wie vor umfasst die EA-Version aktuell „nur" den ersten Akt des Spiels, der euch immerhin für 25 Stunden beschäftigen sollte. Wer bereits einen Blick drauf werfen möchte, sei aber vorgewarnt: Natürlich gibt's aktuell im Early Access noch Bugs an jeder Ecke. Wir sind zuversichtlich, dass noch in diesem Jahr aber der Startschuss für die finale – und dann hoffentlich bugfreie – Verkaufsversion fällt. | Sascha Lohmüller

Hersteller: Larian Studios | **Entwickler:** Larian Studios | **Termin:** 2022


Superlaser: Der Kampf wurde seit dem Early-Access-Start schon mal gehörig aufgebohrt und wird stetig erweitert – nur in Sachen Story seid ihr weiterhin auf den ersten Akt beschränkt. Aber Vorfreude auf den weiteren Verlauf der Geschichte ist ja auch was Schönes!

STARFIELD

Rollenspiel | Erinnert ihr euch noch an den 11.11.11? Nein, nicht weil da so viele Paare geheiratet haben, weil sich die Kerle das dann besser merken können. Damals kam auch das letzte Rollenspiel-Meisterwerk aus dem Jahre Bethesda auf den Markt: The Elder Scrolls 5: Skyrim. In diesem Jahr – also äußerst passende 11 Jahre später – soll am 11. November dann der nächste Teil von Bethesdas RPG-Geschichte geschrieben werden. Zwar nicht mit dem sechsten TES, das bei der aktuellen Geschwindigkeit dann 2033 erscheint, sondern mit dem Sci-Fi-Abenteuer Starfield. Das spielt in einem gänzlich neuen Universum und verschlägt euch ins Jahr 2330, 20 Jahre nachdem ein blutiger Kolonistenkrieg die sogenannten „Settled Systems" heimsuchte. In dieses rund 50 Lichtjahre umfassende Gebiet hat sich nämlich die Menschheit im Weltall ausgebreitet. Ihr selbst schlüpft in die Rolle eines Mitglieds der „Constellation", die sich der Erforschung des Weltraums verschrieben haben. Viel mehr ist zur Story, zur Spielwelt und den Charakteren bisher nicht bekannt, dennoch ist sich Bethesda-Chef Todd Howard sicher, dass man den angepeilten Termin im November einhalten kann. Das bedeutet natürlich auch, dass wir in den nächsten Monaten mit jeder Menge Infos zum „Skyrim in space" rechnen dürfen, vor allem wenn im Sommer wieder E3 und Co. stattfinden können. So oder so freuen wir uns auf jeden Fall schon, bald fremde Welten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen. | Sascha Lohmüller

Hersteller: Bethesda | **Entwickler:** Bethesda | **Termin:** 11. November 2022


Gehört zu jedem vernünftigen Science-Fiction-Spiel: ein Salami-Käse-Sandwich. Okay, die Laserkanone daneben ist auch recht futuristisch. Neue Bilder zum Spiel gab es seit einem frischen Trailer Mitte 2021 übrigens keine.

GOTHAM KNIGHTS

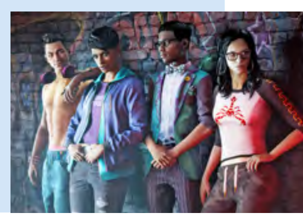
Batman ist tot, lang leben Batmans Sidekicks. So oder so ähnlich könnte die Tagline von Gotham Knights lauten, denn in diesem Action-Adventure ist der Flatterheld alias Bruce Wayne den Weg alles Irdischen gegangen, genau wie übrigens auch Commissioner Gordon. Einige Jahre später schließen sich seine ehemaligen Schüler und Gefährten Barbara Gordon (Batgirl), Tim Drake (Robin), Dick Grayson (Ex-Robin, Jetzt-Nightwing) und Jason Todd (Red Hood) zusammen, um in Gotham City wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Ihnen gegenüber stehen dabei unter anderem Mr. Freeze und der Rat der Eulen. Wir sind jedoch guter Dinge, dass Warner Bros. da auch noch den einen oder anderen weiteren Bösewicht aus dem Hut zaubern. Und ob Bats wirklich tot ist? Das glauben wir auch noch nicht so recht. Spielerisch gibt's Action-Adventure-Kämpfe, eine Semi-Open-World samt Batcycle-Fahrerei und einen Koop-Modus – nett! | Sascha Lohmüller



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Warner Bros.
Hersteller: Warner Bros. | **Termin:** 2022

SAINTS ROW

Im nächsten Sommer gibt es für Saints Row eine Frischzellenkur. Nach dem vierten Teil und dem Standalone-Add-on Gat Out Of Hell haben sich die Entwickler bei Volition nämlich entschlossen, bei der Reihe alles auf Null zu stellen. Doch keine Angst: Der für die Serie so typische Humor, der Saints Row zu einer (noch) anarchischeren, leicht albernen Version von Grand Theft Auto machte, ist natürlich auch im Reboot wieder mit an Bord. Dasselbe gilt für die grundsätzliche Story-Prämisse: Ihr seid der Anführer der namensgebenden Verbrecher-Organisation und versucht, eine Metropole unter eure Kontrolle zu bringen. Diesmal verschlägt es euch ins fiktive Santo Ileso, unterteilt in neun Distrikte, die von drei anderen Gangs kontrolliert werden. Neu ist, dass ihr in eroberten Gebieten Läden eröffnen könnt, in deren Hinterzimmern ihr mit krummen Dingern eure Operationen finanziert – klingt lustig. | Sascha Lohmüller



Genre: Action | **Entwickler:** Volition
Hersteller: Deep Silver | **Termin:** 23. August 2022

DEAD SPACE

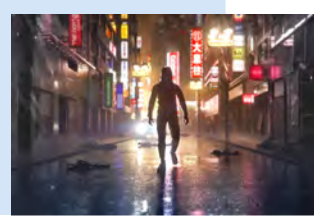
Aus dem Weltall in das Weltall: Motive Games bleibt seiner Sci-Fi-Schiene auch mit dem dritten bzw. zweieinhalbten Projekt ihrer jungen Studio-Geschichte treu. Nachdem man nämlich erst die Story-Kampagne zu Star Wars: Battlefront 2 beisteuerte und dann Star Wars: Squadrons in Eigenregie umsetzte, kümmert man sich nun um das Remake zum Horror-Klassiker Dead Space. Das schlägt vom Ton her natürlich in eine völlig andere Kerbe als das doch eher lockere Star Wars, doch will man sich eh eng an die wunderbare Vorlage halten. An der Story etwa soll sich exakt nichts ändern, auch Isaac Clarke ist wieder der Protagonist, erneut gesprochen von Gunner Wright. Vielmehr konzentrieren sich die Macher darauf, den Titel in die mittlerweile übernächste Generation zu hieven. Immerhin denkt man darüber nach, damals aus technischen Gründen herausgekürzte Inhalte wieder einzufügen. | Sascha Lohmüller



Genre: Survival-Horror/Action | **Entwickler:** Motive Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 4. Quartal 2022

GHOSTWIRE: TOKYO

Eigentlich sollte man ja meinen, dass man es mit Survival Horror zu tun bekommt, wenn Shinji Mikami hinter einem Spiel steht, schließlich hat der gute Mann nicht nur Resident Evil erfunden, sondern mit The Evil Within zuletzt wieder zwei enorm gruselige Spiele abgeliefert. Ghostwire: Tokyo soll aber trotz der Geister-Thematik vor allem ein kampfbasiertes Action-Adventure werden. Zur Story: Ein mysteriöser Nebel hat fast alle Bewohner von Tokyo verschluckt, stattdessen bevölkern nun Geister und Monster die Straßen. Als ein Überlebender entwickeln wir im Zuge dieser Invasion übernatürliche Kräfte und heizen damit den Eindringlingen ordentlich ein. Neben einer Art Zaubersprüche nutzen wir dazu auch fernöstliche Kampfsporttechniken. Hört sich auf dem Papier ganz nett an, erste Trailer waren aber eher enttäuschend – hier bleibt abzuwarten, wie sich das Ganze spielt. | Sascha Lohmüller



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Tango Gameworks | **Hersteller:** Bethesda | **Termin:** 2022

LOST ARK

Manch ein Spötter mag meinen, dass Amazon doch bitte erstmal ihr erstes MMORPG New World fertig patchen sollte, bevor im Februar dann schon das zweite auf den Markt geworfen wird. Betrachtet man das Ganze näher, sind die Zielgruppen und Gameplay-Foki dann aber doch ganz andere. Lost Ark, das in Südkorea bereits seit zwei Jahren auf dem Markt ist und für den West-Release generalüberholt wird, spielt sich eher wie ein Action-RPG à la Diablo und Co. – nur eben halt in einer großen Online-Welt mit zig anderen Spielern. Inhalte soll es sowohl für Solo-Spieler als auch für kleinere und größere Gruppen geben, als Nebenbeschäftigungen Handwerk und soziale Features wie Gilden. Und einen PvP-Part gibt es natürlich auch – genug zu tun ist also. In der Beta, aus der wir euch für die letzte Ausgabe berichteten, machte der Titel auch gleich einen echt guten Eindruck – in ein paar Tagen wissen wir mehr! | Sascha Lohmüller



Genre: MMORPG | **Entwickler:** Tripod / Smilegate
Hersteller: Amazon | **Termin:** 11. Februar 2022

STEELRISING

Ein Spiel, das während der Französischen Revolution 1789 in Paris spielt, ist ja sowieso schon eine Seltenheit und daher eine Erwähnung wert. Ein Spiel, das dieses historische Szenario zusätzlich aber noch mit futuristischen Elementen wie Robotern, einer Prise Fantasy und etwas Barock-Ästhetik anreichert, umso mehr. Rokokopunk? Wie dem auch sei: Auch der Hauptcharakter ist eine Maschine, die sogenannte Aegis, und ist ein Werk des Erfinders Vaucanson, der als Ingenieur dem Uhrwerk-König dient. Diese maschinelle Herkunft ersetzt in Steelrising dann auch die klassische RPG-Klassenauswahl. Denn ob ihr Aegis nun als Kriegerin, Tänzerin (eine gelenkige, flinke Kämpferin) oder Elementarmagierin spielt, bleibt euch überlassen. Unter der extravaganten Optik von Steelrising steckt nämlich ein klassisches Action-RPG mit knackigen Kämpfen. Sieht sehr spannend aus! | Sascha Lohmüller



Genre: Action-RPG | **Entwickler:** Spiders
Hersteller: Nacon | **Termin:** Juni 2022

SLITTERHEAD

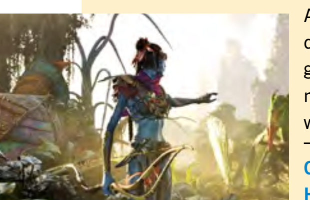
Alles muss man selber machen! Das dachte sich vermutlich Keiichiro Toyama, nachdem aus Silent Hills von Kojima nichts wurde und die namhafte Horrormarke aktuell irgendwo in einer Zwischenwelt verkümmert. Der Name des Herren kommt euch zwar vielleicht nicht sonderlich bekannt vor, doch er war es, der Silent Hill aus der Wiege hob und mit seinem Werk Grusel-Fans weltweit wohlige Schauer über den Rücken jagte. Mit Slitterhead verfolgt Toyama offensichtlich das gleiche Ziel, im ersten Trailer bekamen wir schon schön abstoßende Monstrositäten zu Gesicht, die aus auf den ersten Blick normal scheinenden Menschen herausbrechen. Parasyte lässt grüßen! Das Setting scheint an die Kowloon Walled City angelegt zu sein – mehr weiß aktuell noch keiner, aber Slitterhead sieht auf jeden Fall schon mal vielversprechend aus. | Katharina Pache



Genre: Survival-Horror/Action | **Entwickler:** Motive Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 4. Quartal 2022

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Wer schon immer mal ein Na'vi sein wollte, der ist an dieser Stelle genau richtig. Nein, nein, ihr seid nicht in ein Auto eingebaut oder auf dem Smartphone installiert und sagt Leuten mit Roboterstimme, dass sie jetzt endlich links abbiegen sollen. Wir reden von den blauhäutigen Aliens aus James Camerons Avatar-Film(en). Während die zahlreichen Film-Fortsetzungen nämlich noch auf sich warten lassen, ist es laut aktueller Planung 2022 so weit, dass wir uns mit der neuesten Software-Adaption des Stoffes beschäftigen dürfen. Wir verkörpern wie erwähnt die blauhäutigen Na'vi und erwehren uns der fiesen RDA (Resources Development Administration; im Grunde die Invasionsstreitmacht der Erde). Dabei erkunden wir die offene Welt der sogenannten „Western Frontier", einen Bereich des Planeten Pandora, der im ersten Film noch nicht zu sehen war. | Sascha Lohmüller

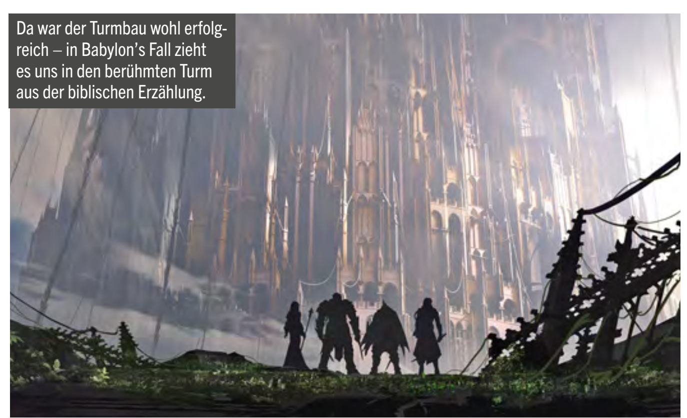


Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Massive Entert.
Hersteller: Ubisoft | **Termin:** 2022

BABYLON'S FALL

Action-RPG | Um Babylon's Fall, das neueste Projekt von Platinum Games (Bayonetta, Nier: Automata), war es relativ lange sehr ruhig. Schließlich wurde der Titel bereits 2018 angekündigt. Im vergangenen Jahr allerdings drangen nach und nach ein paar Info-Häppchen an die Öffentlichkeit, eine Beta war spielbar und Anfang Dezember gab's dann mit dem 03. März sogar einen vorläufigen Releasetermin. Spielerisch erwartet uns ein actionreicher Third-Person-Titel, der an Titel wie Godfall oder auch Destiny erinnert, entsprechend werden wir auch mit Loot zugeschüttet. Wie's sich gehört halt! Hinzu kommen noch jede Menge Rollenspiel-Features wie Charakterentwicklung oder unterschiedliche Builds/Klassen, die mit der Auswahl eurer Waffen zusammenhängen. Das kennt man ja auch so aus diversen anderen JRPG-Vertretern. Storytechnisch geht es in antike Zeiten, denn wie der Name schon verrät, spielen die Babylonier eine Rolle. Um genauer zu sein, ist es eure Aufgabe, den Babel-Turm zu erkunden. Dazu zieht ihr entweder alleine los oder nehmt bis zu drei Koop-Partner mit. Für etwas Missmut in der Community sorgte indes im Sommer die Ankündigung der Entwickler, auf ein Live-Service-Modell zu setzen. So soll es saisonal neue Inhalte, Herausforderungen und Ausrüstungsgegenstände geben, auch ein Battlepass darf gekauft werden – auch das ist allerdings für ein lootbasiertes Actionspiel mittlerweile nicht mehr ungewöhnlich. | Sascha Lohmüller

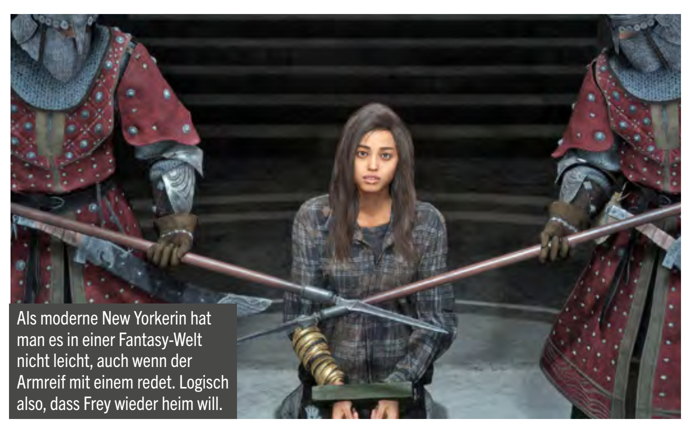
Hersteller: Square Enix | **Entwickler:** Platinum Games | **Termin:** 03. März 2022


Da war der Turmbau wohl erfolgreich – in Babylon's Fall zieht es uns in den berühmten Turm aus der biblischen Erzählung.

FORSPOKEN

Action-RPG | Was haben wir uns getäuscht: Als die ersten Szenen von Forspoken im Sommer 2020 auftauchten, mutmaßte der ein oder andere ja, dass es sich dabei um ein neues Spiel der Final-Fantasy-Reihe handeln könnte. Damals hörte das Spiel noch auf den Namen Project Athia, sah aber bereits sehr vielversprechend aus. Mittlerweile hat der Titel nicht nur einen neuen (relativ belanglosen) Namen, sondern wurde auch mit vielen Infos angefüttert. So wissen wir mittlerweile, dass die junge Frau, die wir verkörpern, auf den Namen Frey Holland hört. Frey kommt eigentlich aus dem heutigen New York, wird aber mysteriöserweise in die Fantasy-Welt Athia transportiert und entwickelt dort magische Kräfte. Mithilfe eines sprechenden Armbands namens Cuff versucht Frey nun herauszufinden, was ihr passiert ist und wie sie wieder zurück in ihre eigene Welt kommt. Spielerisch erwartet uns laut Aussage der Entwickler ein „narrativ-getriebenes Adventure". Kämpfe dürften also eher in den Hintergrund rücken, stattdessen bereisen wir die offene Welt von Athia, um deren Geheimnisse aufzudecken. Wichtig dabei soll sein, dass wir uns flüssig und behände durch die Spielwelt bewegen. Frey kann dazu nicht nur überraschend rasant rennen, sondern auch hüpfen, kraxeln, dashen und kleinere Wände hinauflaufen. Wo wir das gerade so lesen: Wie wäre es denn mal mit einem Sonic-Spiel in einer offenen ... oh, Moment. | Sascha Lohmüller

Hersteller: Square Enix | **Entwickler:** Luminous Productions | **Termin:** 24. Mai 2022


Als moderne New Yorkerin hat man es in einer Fantasy-Welt nicht leicht, auch wenn der Armreif mit einem redet. Logisch also, dass Frey wieder heim will.

ELDEN RING

Action-RPG | Was wir weiter vorne bereits zu Dying Light 2 geschrieben haben, könnten wir auch hier wiederholen. Nein, Elden Ring spielt nicht in einer Zombie-Apokalypse mit Hochhaus-Parkour. Wir meinen, dass wir euch in der vergangenen Ausgabe in unserer großen Sechs-Seiten-Story bereits fast alles erzählt haben, was es im Vorfeld zu erzählen gibt. Doch noch mal kurz zusammengefasst: Elden Ring ist das nächste Action-RPG der Dark-Souls-Erfinder From Software, die Kämpfe erinnern daher von der Art und dem Anspruch her auch sehr an die geistigen Vorgänger. Erstmals verschlägt es euch nun aber in eine große offene Welt – was nach unseren ersten Eindrücken auch hervorragend funktioniert. Die kryptische wie spannende Story stammt dabei erneut aus der Feder von Mastermind Hidetaka Miyazaki, an Elden Ring werkelte allerdings auch Game-of-Thrones-Autor George R. R. Martin mit. Auf den Game Awards – wo der Titel übrigens zum zweiten Mal in Folge die Most-Wanted-Kategorie gewann – gab es dann auch einen neuen Story-Trailer zu sehen. Die Kurzfassung: Elden Ring spielt im sogenannten Zwischenland. Diese Welt wurde einst von einem kosmischen „Eldenring" zusammengehalten. Als dieser zerstört wurde, wurden die herrschenden Halbgötter sterblich und fingen an, sich zu bekriegen. Der Legende nach erscheint eines Tages ein Eldenfürst, der das Land eint und die Ordnung wiederherstellt. Wer das wohl sein mag …? | Sascha Lohmüller

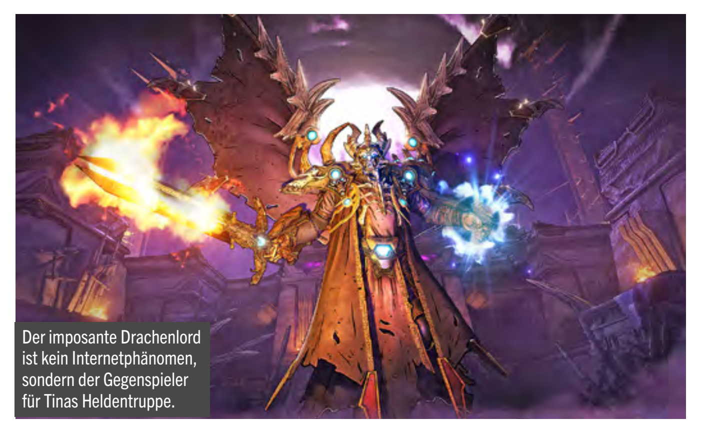
Hersteller: Bandai Namco | **Entwickler:** From Software | **Termin:** 25. Februar 2022


Lebt denn die alte Handsichel noch? Das Gegnerdesign ist wie bei allen From-Software-Spielen exzellent.

TINY TINA'S WONDERLANDS

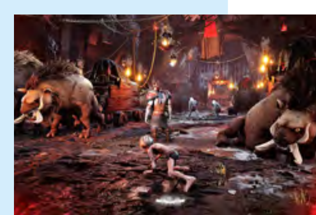
Ego-Shooter | Wenn Tiny Tina aus dem Borderlands-Universum etwas mindestens genauso liebt wie Explosionen, dann ist es das Pen&Paper-Rollenspiel Bunker and Badasses. Schon im DLC „Tiny Tina's Angriff auf die Drachenfestung" zu Borderlands 2 wurde das Konzept aufgegriffen, das wir als Spieler in die Fantasywelt einer von Tina geleiteten Partie geworfen werden. Dort bekommen wir es mit allerlei durchgedrehten Gefahren und mit Stimmungsschwankungen der Spielleiterin zu tun. Aus dieser Idee haben die Entwickler von Gearbox Software mit Tiny Tina's Wonderlands nun ein eigenständiges Spiel gemacht. Inklussive Charaktererstellung, wie es sich für ein Rollenspiel gehört. Anders als in Borderlands, wird hier noch stärker der Fantasy-Aspekt in den Vordergrund gerückt. Es gibt zwar wieder unzählige Schießeisen, aber auch jede Menge Nahkampfwaffen und Magieangriffe. Sonderling weitreichend wird sich das Gameplay aber nicht von Borderlands unterscheiden. Das wichtigste wird eh wieder der in bazillionfacher Menge vorhandene Loot. Wer sich die englische Fassung zu Gemühte führen will, kann zudem ein Staraufgebot an Sprechern genießen. Ashly Burch schlüpft natürlich wieder in die Rolle von Tiny Tina, Will Arnet ist als Dragon Lord dabei, Andy Samberg als Captain Valentine und Wanda Sykes als Roboter Frette. Wie gewohnt kann das Spiel alleine oder im Koop mit bis zu vier Spielern erlebt werden. | Matthias Dammes

Hersteller: 2K Games | **Entwickler:** Gearbox Software | **Termin:** 25. März 2022


Der imposante Drachenlord ist kein Internetphänomen, sondern der Gegenspieler für Tinas Heldentruppe.

DER HERR DER RINGE: GOLLUM

Videospiele im Der-Herr-der-Ringe-Universum kann es eigentlich nie genug geben – sie müssen halt nur gut sein. Ob das auch beim Schleich-Abenteuer Gollum der Fall ist, lässt sich natürlich aktuell noch nicht sagen, da wir den düsteren Titel bisher nicht anspielen konnten. Grundsätzlich ist nach all den Action-, Strategie- und Rollenspiel-Vertretern im Tolkien-Kosmos die Idee, mal auf Stealth-Einlagen zu setzen, sicher nicht verkehrt. Und erste Gameplay-Szenen aus dem Spiel sahen tatsächlich auch ganz interessant aus: viel Vertikalität, viele Schleichwege, ein paar nette Tricks auf Lager. So wirklich warm wollen wir aber mit dem Protagonisten immer noch nicht werden. Zum einen ist der etwas zu freundliche Comic-Look gewöhnungsbedürftig, zum anderen ist Gollum sicherlich alles, aber kein Sympathieträger. Warten wir mal ab, ob er uns noch ans Herz wächst … | Sascha Lohmüller



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Daedalic
Hersteller: Daedalic | **Termin:** 2022

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY THE DEVIL IN ME

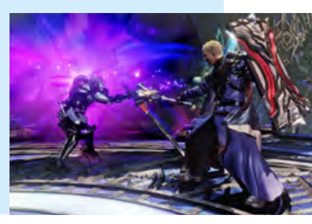
Geisterschiff, Hexenverbrennungen, sumerische Dämonen – die Settings der Dark-Pictures-Spiele waren alles, aber sicherlich nicht abwechslungsarm. Da krankte es eher an anderen Stellen wie Technik oder Storytelling. 2022 steht nun der vierte Teil der Reihe ins Haus, der die erste Staffel abschließen soll und auf den Namen The Devil in Me hört. Als Basis dient ein Nachbau des Mörderhotels des notorischen Serienkillers H. H. Holmes, der Ende des 19. Jahrhunderts mindestens 27 Menschen in seinem verwinkelten Hotel getötet haben soll. Der erste Trailer lässt vermuten, dass es etwas weniger übernatürlich als zuletzt zugeht, wobei eine mechanisch animierte Leiche sicherlich auch nicht allzu realistisch ist. Dennoch: Ein Serienkiller-Setting passt sehr gut in die Reihe. Hoffen wir, dass vor allem die eingangs erwähnten Probleme angegangen werden. | Sascha Lohmüller



Genre: Adventure | **Entwickler:** Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco | **Termin:** 2022

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN

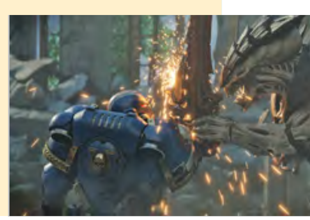
Team Ninja am Steuer, die Final-Fantasy-Lizenz im Gepäck – da kann ja eigentlich nix mehr schiefgehen, oder? Sollte man zumindest meinen, doch unsere ersten Eindrücke nach dem Spielen der Demo vor einigen Monaten waren eher zwiespältig. Der Titel sieht sich als düstere Neuinterpretation des ersten Final Fantasy, spielerisch orientiert man sich an Soulslike-Spielen, das Kampfsystem funktioniert auf dem Papier ordentlich, steuerte sich aber recht hakelig und viel zu unpräzise für diese Art von Spiel. Da jedoch mittlerweile eine bisschen Zeit ins Land gezogen ist, hoffen wir mal, dass der Entwickler hier noch nachbessert. Sorgen machen wir uns nur um Story, Charaktere und Dialoge. Die waren in der Demo nämlich schon arg fremdschämig und fehl am Platze, vor allem die Heldentruppe, die dann doch eher an eine schlechte Boyband erinnerte. | Sascha Lohmüller



Genre: Action-RPG | **Entwickler:** Team Ninja
Hersteller: Square Enix | **Termin:** 18. März 2022

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE 2

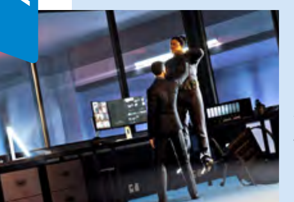
Hier schwingt jede Menge Hoffnung mit, dass der Titel 2022 erscheint, denn bei seiner ersten Ankündigung auf den Game Awards Anfang Dezember gab es noch kein Datum. Nichtsdestotrotz freuen wir uns schon auf die Rückkehr der schwer gepanzerten Supersoldaten. Bereits im Vorgänger von 2011 hat es einen Heidenspaß gemacht, sich mit Kettenschwert, Bolter und Co. durch Orks, Chaosdämonen und andere Warhammer-Fiesewichte zu schnetzeln – diesmal warten wohl unter anderem die Tyraniden. Das war damals spielerisch zwar nichts allzu Innovatives, aber toll (und blutig) inszeniert und vor allem mit jeder Menge gelungener Warhammer-Atmosphäre angereichert. Wir sind daher guter Dinge für Teil zwei, bis auf einen Trailer gab es allerdings noch nicht wirklich etwas zu sehen. Vielleicht macht ja die im ersten Teil doch etwas detailarme Grafik diesmal mehr her. | Sascha Lohmüller



Genre: Action | **Entwickler:** Saber Interactive
Hersteller: Focus Entertainment | **Termin:** tba

VAMPIRE: THE MASQUERADE – SWANSONG

Während das eine Spiel mit Vampire-The-Masquerade-Lizenz – nämlich die Bloodlines-Fortsetzung von Paradox – aktuell ein wenig im Limbo verschwunden ist, soll das andere im Mai in den hiesigen realen wie virtuellen Läden aufschlagen. Auch Swansong ist ein relativ klassisches Rollenspiel, ihr steuert darin drei verschiedene Vampire mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Als Setting für die natürlich sehr düstere Thriller-Story dient Boston, moralische Entscheidungen mit sehr viel Grauzone sollen dabei die finstere Atmosphäre noch einmal verstärken. Zwischen den einzelnen Blutsaugern wechselt ihr im Verlauf der Story, es gibt also keine Party-Elemente oder gar einen Koop-Modus. Gespannt sind wir aber auf die unterschiedlichen Vorgehensweisen „Einschüchterung", „Verführung" und „Täuschung". Im Mai wissen wir Genaueres. | Sascha Lohmüller



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Big Bad Wolf
Hersteller: Nacon | **Termin:** 19. Mai 2022

TWO POINT CAMPUS

Mit Two Point Hospital landeten die Two Point Studios vor rund vier Jahren einen echten Hit. Kein Wunder, schafften es die Entwickler doch den verrückten Charme des Bullfrog-Klassikers Theme Hospital sehr gut einzufangen. Two Point Campus schlägt dementsprechend natürlich in dieselbe Kerbe, nur dass ihr diesmal eben kein Krankenhaus, sondern eine Universität leitet. Ihr baut also Kursräume, Hörsäle, Bibliotheken und andere Peripherie und organisiert neben dem Studienangebot auch noch kulturelle und studentische Veranstaltungen. Die zufällig generierten Studenten bleiben natürlich länger an eurer Uni als die Kranken im Spital des Vorgängers und haben Bedürfnisse, um die ihr euch kümmern müsst, damit am Ende des Jahres möglichst viele von ihnen den Abschluss schaffen. Und der typische Humor kommt dabei natürlich auch nicht zu kurz. | Sascha Lohmüller



Genre: Wirtschaftssim. | **Entwickler:** Two Point Studios
Hersteller: Sega | **Termin:** 2022

TMNT: SHREDDER'S REVENGE

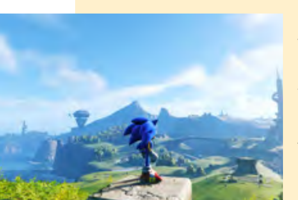
Hach ja, die guten Leute von Dotemu. Erst brachten sie uns vor geraumer Zeit den wunderbaren Retro-Brawler Streets of Rage 4, der seitdem circa 79 Mal von Chris durchgespielt wurde, und nun entführen sie uns erneut in unsere Kindheit und liefern mit Shredder's Revenge wohl den geistigen wie spielerischen Nachfolger des Klassikers Turtles in Time. Wie schon beim SNES-Meisterwerk verkörpern wir natürlich wieder die vier pizzafressenden Kröten Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo, um mit ihnen in charmant-pixeligen Sidescroll-Levels dem Foot Clan und ikonischen Fieslingen wie Rocksteady, Bebop, Krang und natürlich Shredder auf die Kauleiste zu geben. Seit der Gamescom wissen wir zudem, dass auch Reporterin April O'Neil spielbar sein wird. Würde uns daher nicht wundern, wenn bis zum Release auch noch Casey Jones zum Cast stößt. | Sascha Lohmüller



Genre: Brawler | **Entwickler:** Tribute Games
Hersteller: Dotemu | **Termin:** 2022

SONIC FRONTIERS

Dass ein neues Sonic-Spiel angekündigt wird, ist ja jetzt nichts allzu Ungewöhnliches. Schließlich werden wir seit dem Debüt des blauen Igels vor über 30 Jahren regelmäßig mit neuen Titeln beglückt. Oder hin und wieder auch mal belastet. Dass auf den Game Awards mit Sonic Frontiers nun aber erstmals ein Sonic-Spiel mit einer offenen Welt angekündigt wurde, bedarf dann doch einer näheren Betrachtung. Storytechnisch gibt's dabei keine Überraschung: Eggman böse, Sonic gut, Freunde retten. Dabei erkunden wir jedoch eine Open World, die frappierend an Zelda: Breath of the Wild erinnert. Die Entwickler reden übrigens von „Open Zone", vielleicht ist die Welt also gar nicht so offen, wie sie suggerieren. So oder so: 3D-Sonics haben bisher selten funktioniert, wir sind also gespannt, ob der Versuch diesmal gelingt oder wieder ein Schuss in den Ofen wird. | Sascha Lohmüller

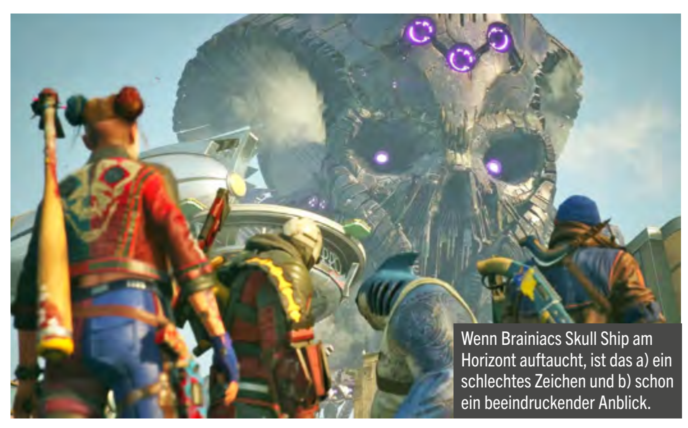


Genre: Jump'n'Run | **Entwickler:** Sonic Team
Hersteller: Sega | **Termin:** 4. Quartal 2022

SUICIDE SQUAD KILL THE JUSTICE LEAGUE

Action-Adventure | Eine Fortsetzung der Arkham-Knight-Reihe, ohne Batman? Jau, genau das erwartet euch in Suicide Squad: Kill the Justice League. Denn der Titel um die Superschurken-Einsatztruppe wird nicht nur ebenfalls von Rocksteady entwickelt, sondern spielt auch im selben Universum wie die Serie um den dunklen Rächer, jedoch einige Zeit nach den Ereignissen von Arkham Knight. Und die vier Antihelden Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang und King Shark (gesprochen übrigens von Wrestling-Ikone Samoa Joe) haben auch gleich alle Hände voll zu tun, denn: Brainiac besucht mal wieder die Erde. Und hat dabei nicht nur große Teile von Metropolis übernommen, sondern auch gleich noch die Justice-League-Heroen Superman, Green Lantern und Flash. Blöd. Aber immerhin eine Erklärung für den Untertitel des Spiels. Auf den Game Awards gab es dann auch endlich mal Gameplay zu sehen und wie zu erwarten, geht es dabei deutlich actionreicher zur Sache als in den Batman-Spielen. Deadshot snipert herum, der Captain schießt aus allen Rohren und wirft seine namensgebenden krummen Holzstücke durch die Gegend und Harley haut den Brainiac-Schergen bevorzugt im Nahkampf mit ihrem geliebten Baseball-Schläger auf die Nuss. Und King Shark … nun … der frisst halt seine Gegner, wenn er sie denn mal in die Flossen kriegt. Ha! Flossen. | Sascha Lohmüller

Hersteller: Warner Bros. | **Entwickler:** Rocksteady Studios | **Termin:** 2022


Wenn Brainiacs Skull Ship am Horizont auftaucht, ist das a) ein schlechtes Zeichen und b) schon ein beeindruckender Anblick.

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

Strategie | Namensverwirrung vorneweg: Midnight Suns ist angelehnt an die Comic-Reihe Rise of the Midnight Sons, Entwickler Firaxis entschied sich jedoch, das „o" durch ein „u" zu ersetzen, damit das Spiel etwas eigenständiger wirkt. Aha, okay. Also, wenn das so ist, dann ergibt das natürlich keinen Sinn. Wie dem auch sei: Im Comic wie im Spiel strebt Superdämonin Lilith nach der Macht, nur ein Team aus Superhelden kann die düstere Dame noch aufhalten. Bei den Sons waren das vor allem die etwas zwielichtigeren Helden des Marvel-Universums wie Ghost Rider, Blade oder der Punisher. Doctor Strange war hier wahrscheinlich der klassischste Held. Im Spiel hingegen ist die Truppe deutlich gemischter – der Doctor ist dabei, Blade und Ghost Rider auch, aber eben auch Wolverine, Iron Man und der Cap. Hinzu kommt The Hunter. Nie gehört? Kein Wunder, denn dabei handelt es sich um den Spielercharakter, den ihr frei erstellen und mit einer Auswahl an Superkräften ausstatten könnt. Spielerisch erwartet uns – bei Firaxis logisch – taktisches Geplänkel à la XCOM, zwischen den Missionen baut ihr zudem auch hier eure Operationsbasis aus. Neu ist nur, dass ihr die frei erkunden dürft. Das Spiel enthält jedoch auch Deckbuilder-Elemente, denn vor jeder Mission wird eurem Helden-Team ein Stapel Karten mit Bonus-Fähigkeiten oder -Modifiers ausgeteilt. Wie sich dieser Mix spielt, lässt sich aber noch nicht sagen. | Sascha Lohmüller

Hersteller: 2K Games | **Entwickler:** Firaxis | **Termin:** 2. Hälfte 2022

Insgesamt 13 Helden soll es aktuell im fertigen Spiel geben, der fiktive Hunter-Spielercharakter mitgezählt. Hier seht ihr zumindest schon mal die ersten zehn.


HOGWARTS LEGACY

Action-RPG | Allzu gute Schlagzeilen begleiteten die Entwicklung des Harry-Potter-RPGs in letzter Zeit ja nicht. Zum einen trennte man sich im Laufe des Jahres von Senior Producer Troy Leavitt, nachdem bekannt wurde, dass der einen privaten Youtube-Kanal betreibt, auf dem er gegen alles austeilt, was irgendwie mit Feminismus oder Gleichstellung zu tun hat. Zum anderen nutzt Potter-Erfinderin J.K. Rowling ja seit geraumer Zeit ihre scheinbar viel zu großzügige Freizeit und die monetäre Freiheit, nicht mehr arbeiten zu müssen, hauptsächlich dazu, auf Twitter allen möglichen Leuten borniert an den Karren zu pissen. Tolles Ding, diese sozialen Medien! Früher musste man noch lange suchen, um herauszufinden, ob seine persönlichen Heroen unausstehliche Kackbratzen sind. Wie dem auch sei: Fans des Franchise hofften daher, dass auf den Game Awards neues Material zu Hogwarts Legacy gezeigt wird. Pustekuchen. Es wird zwar gemunkelt, dass im Dezember noch ein neuer Trailer herauskommt, bis Redaktionsschluss war aber nichts passiert. Bleiben die bisher bekannten Infos: Ihr verkörpert einen selbst erstellten Zauberazubi an der ikonischen Hogwarts-Schule und verfeinert im Laufe der Story eure übernatürlichen Fertigkeiten – etwa Zauberkunst, Alchimie oder das Zähmen von magischem Getier. Als Setting dient das späte 19. Jahrhundert und ihr erforscht eine offene Welt rund um das namensgebende Hogwarts. Klingt doch alles ganz cool! | Sascha Lohmüller

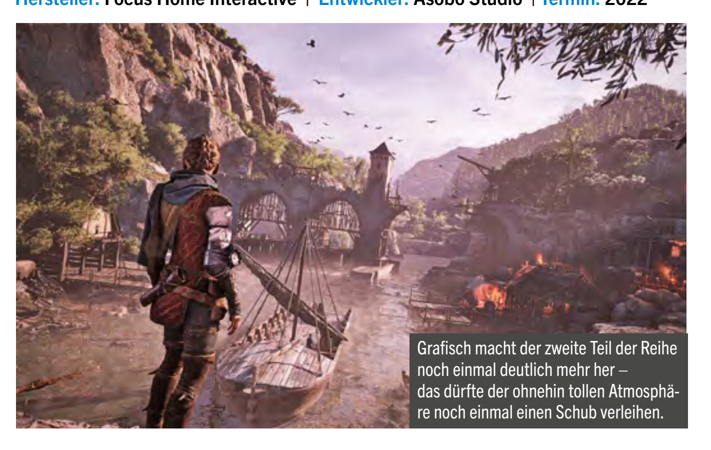
Hersteller: Warner Bros. | **Entwickler:** Avalanche Software | **Termin:** 2022


Auch wenn die beiden ungleichen Holzwaffen anderes vermuten lassen: Wir tippen mal, dass der etwas fülligere Herr in diesem Duell den Kürzeren zieht.

A PLAGUE TALE: REQUIEM

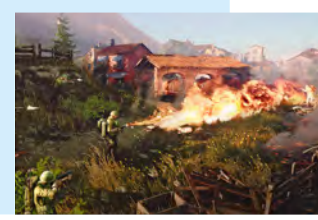
Action-Adventure | Ratten, überall Ratten. Doch glücklicherweise gibt es ja auch noch Videospiele, so dass wir uns gar nicht lang mit deutschen Reality-TV-Sendungen aufhalten müssen. Eines davon ist beispielsweise A Plague Tale: Innocence, einer der ganz großen Überraschungs-Hits des Jahres 2019. Vor allem die wunderbar erzählte Story rund um die junge Amicia und ihren kleinen Bruder sowie die fantastisch umgesetzte Kulisse des Hundertjährigen Krieges suchten ihresgleichen. 2022 steht nun die Fortsetzung der Geschwister-Geschichte an, die ein paar Jahre nach dem Vorgänger spielt. Wie und wann die Story des zweiten Teils anknüpft, können wir aktuell natürlich nur mutmaßen, allerdings würden wir damit eh wahrscheinlich an dieser Stelle viel zu viel spoilern. Schauen wir daher lieber auf die Technik: Im jüngst veröffentlichten Trailer war zu sehen, dass Asobo Studio noch mal eine ganze Schippe draufpackt, die Spielwelt sah detaillierter und abwechslungsreicher aus als noch im Vorgänger. Auch die Rattenplage, die die Welt nach wie vor heimsucht, ist in Requiem weitaus eindrucksvoller und bedrohlicher inszeniert. Hier sieht man schon, dass das Spiel einen Sprung auf die nächste Konsolengeneration macht. In Sachen Gameplay dürfen wir wohl mit einem leicht erhöhten Action-Anteil rechnen – zumindest läuft Amicia nun mit Dolch und Armbrust herum statt nur mit einer Steinschleuder. | Sascha Lohmüller

Hersteller: Focus Home Interactive | **Entwickler:** Asobo Studio | **Termin:** 2022


Grafisch macht der zweite Teil der Reihe noch einmal deutlich mehr her – das dürfte der ohnehin tollen Atmosphäre noch einmal einen Schub verleihen.

COMPANY OF HEROES 3

Mit Age of Empires 4 lieferten Relic Entertainment ja gerade erst ein wirklich gelungenes Strategiespiel ab, auch wenn es letztlich nicht alle Fans gänzlich zufriedenstellte. Weniger Sorgen machen wir uns da aber bei Company of Heroes 3. Schließlich übernahm Relic die Serie anders als bei Age of Empires nicht, sondern werkelt bereits seit dem Erstling an den taktischen Weltkriegs-Schlachten. Für das Setting haben sich die Kanadier auch etwas einfallen lassen, denn statt auf die üblichen Schlachtfelder im Osten und Westen verschlägt es uns in CoH3 in südliche Gefilde, während wie die Alliierten bei ihrem Vorstoß in Nordafrika und Italien begleiten. Spielerisch dürfte sich indes nicht allzu viel ändern, immerhin kommt ein Pause-System hinzu für alle, die noch überlegter taktieren wollen. Bis zum Release ist aber noch etwas Geduld gefragt. Vor Ende des Jahres wird das wahrscheinlich eher nix. | Sascha Lohmüller



Genre: Echtzeit-Strategie | **Entwickler:** Relic Entertainment | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Ende 2022

DUNE: SPICE WARS

Dune und Echtzeit-Strategie, da war doch was. Richtig! Wohl jeder, der mit dieser Art Spiel was anfangen kann, machte wohl damals mit Dune 2 seine ersten Schritte oder hat zumindest mal was vom Urvater des Genres gehört. Noch in diesem Jahr soll nun – passend zur cineastischen Wiederauferstehung des Franchise – auch ein neues Strategiespiel zum Wüstenplaneten erscheinen. Der Titel der Northgard-Macher Shiro Games entfernt sich aber ein wenig vom geistigen Vorfahren und bietet neben Echtzeit-Schlachten auch noch Elemente aus 4X-Spielen, etwa mit kontrollierbaren Regionen oder Spionage und Diplomatie. Bisher sind zwei Fraktionen bestätigt, Harkonnen und Atreides, es sollen jedoch noch mindestens zwei weitere hinzustoßen. Ob die Ordos ein Comeback feiern, ist also noch offen. In diesem Jahr soll zumindest noch der Early Access starten, alles weitere wird sich zeigen. | Sascha Lohmüller



Genre: Echtzeit-Strategie/4X | **Entwickler:** Shiro Games | **Hersteller:** Funcom | **Termin:** 2022

HOMEWORLD 3

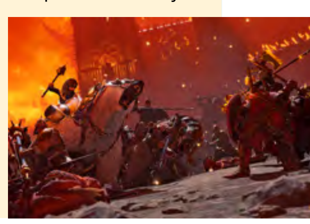
Nach dem Release von Homeworld 2 im Jahr 2003 war das Weltall-Strategie-Franchise eigentlich mausetot – schließlich machte erst der Ursprungs-Publisher Sierra dicht und dann einige Jahre später auch noch der neue Rechte-Inhaber THQ. Zum Glück sicherte sich aber Gearbox die Marke, legte die ersten beiden Teil famos als Remastered Collection neu auf und brachte zudem das etwas unter den Tisch gefallene aber auch durchaus unterhaltsame Prequel Deserts of Kharak heraus. Nun soll es Ende 2022 aber so weit sein, dass wir ein „richtiges" neues Homeworld spendiert bekommen. Im Fokus stehen also wieder spannende Echtzeit-Schlachten in einem dreidimensionalen Weltall, eine umfangreiche Kampagne soll Solospielern jede Menge Unterhaltung bieten. Demnächst dürfte es dann auch nähere Infos seitens der Entwickler Blackbird Interactive, die bereits das Desert-Prequel verantworteten, geben. | Sascha Lohmüller



Genre: Echtzeit-Strategie | **Entwickler:** Blackbird Interactive | **Hersteller:** Gearbox | **Termin:** Ende 2022

TOTAL WAR: WARHAMMER 3

Strategie, die vierte. Auch zum Warhammer-Ableger der Total-War-Serie erscheint in diesem Jahr ein neuer Teil, der mittlerweile dritte. Bereits am 17. Februar soll es soweit sein, im besten Fall gibt es also schon im nächsten oder spätestens übernächsten Heft den Test. An der Erfolgsformel ändert sich dabei logischweise wenig. Euch erwartet ein Mix aus Echtzeit-Schlachten und Rundenstrategie, auf der Karte managt ihr eure Gebiete und die Diplomatie, auf den Schlachtfeldern klopft ihr die Gegner in Echtzeit klein, was aufgrund der Warhammer-Lizenz natürlich deutlich krawalliger und fantasiereicher vonstatten geht als in der Hauptserie. Zur Story der Kampagne ist noch nicht viel bekannt, die bisher bestätigten Fraktionen Grand Cathay, Kislev und Chaos (+Oger für „early adopters) hauen sich allerdings im Reich des Chaos die Köpfe ein. Näheres dann – wie erwähnt – in Kürze! | Sascha Lohmüller



Genre: Strategie | **Entwickler:** Creative Assembly | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 17. Februar 2022

Elex 2

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. März 2022

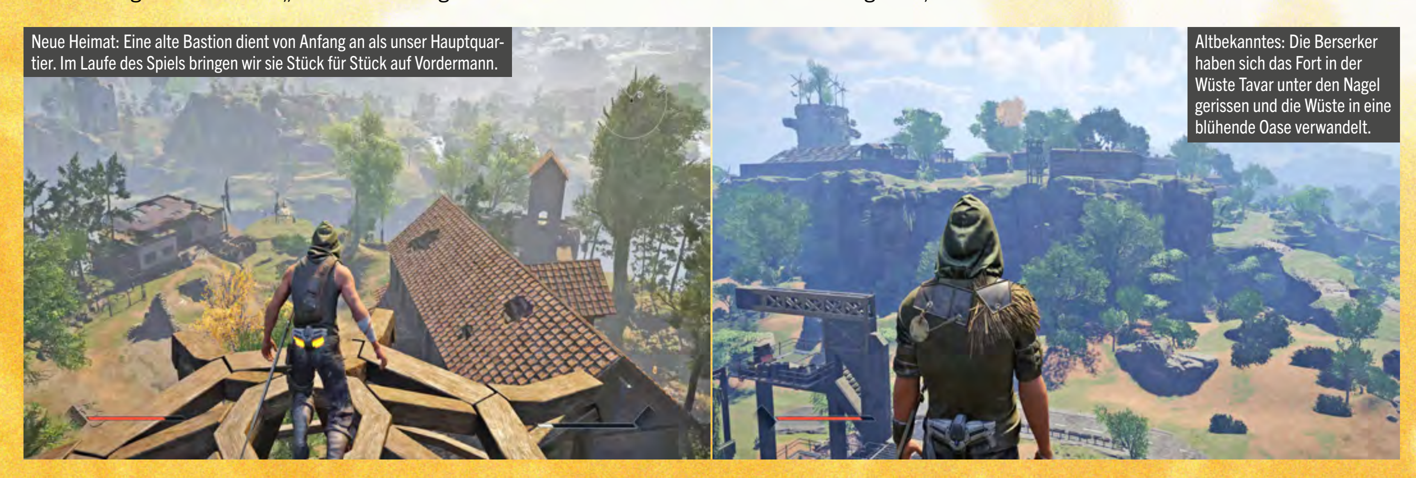
Mit Elex 2 steht das neue Projekt der altehrwürdigen Rollenspielschmiede Piranha Bytes an. Das Spiel will den Weg des Vorgängers fortsetzen und nach zahlreichen Stunden in der Vorschauversion können wir attestieren, dass der Weg der Richtige ist, doch sehen wir auch die Gefahr, über die Fallstricke der Vergangenheit zu stolpern.

Von: Carlo Siebenhüner

Der Held von Elex hat ein Problem, das wohl eine Menge seriöser Forscher in der echten Welt auch haben: Da macht und tut man und entdeckt das große Problem, das die Menschheit gefährdet, nur hört einem keiner zu. Nachdem Jax am Ende von Elex 1 mitbekommten hat, dass eine gigantische Bedrohung auf die Welt von Magalan zukommt, geht er auf die Fraktionsführer der Gilden zu, um sie darauf vorzubereiten. Die scheuchen ihn aber genervt wieder weg, denn schließlich gibt es weitaus „Wichtigeres“ zu tun. Beispielsweise sich gegenseitig die Köpfe einhauen oder andere anspruchsvolle Dinge.

Resigniert zieht Jax ab und verkriecht sich in den Bergen. Als dann einige Jahre später die Bedrohung wirklich auf dem Planeten eintrifft, macht er sich erneut auf, denn handfeste Argumente hat er ja jetzt. Diese Story setzt Elex 2 meistens schick in Szene. Das Spiel nutzt allein in den ersten Stunden schon gefühlt mehr gescriptete Zwischensequenzen als sein Vorgänger im gesamten Spiel. Dazu gesellen sich schick animierte Rendersequenzen. Piranha Bytes legt sich sehr ins Zeug, seine Story zu inszenieren. Warum das ein Problem ist, klären wir gleich.

Damit Jax sich nicht nur auf die anderen Fraktionen verlassen muss, gründet er einfach seine eigene Gilde. Eines der überraschend coolen Features des ersten Teils wird nämlich ausgebaut und ist von Anfang an präsent. Schon im ersten Gespräch, das man im Spiel führt, wird die Quest rund um die eigene Fraktion ins Rollen gebracht. Als Standort wählen wir eine alte Burgruine, und damit wir die wieder in Schuss bringen können, heuern wir immer neue Leute an: einen Baumeister, der Häuser instand hält, oder einen Commander, der Strategien ausarbeiten soll. Im Gegensatz zum Vorgänger kommen wir also nicht in ein schon vorhandenes Lager, sondern unser Heim wächst von einer leeren Ruine zu einer standfesten Basis. Das ist ein motivierendes Element und war nicht umsonst bereits im Vorgänger sehr beliebt. Hier muss sich nur zeigen, wie wichtig die Festung im späteren Verlauf noch wird.



Neue Heimat: Eine alte Bastion dient von Anfang an als unser Hauptquartier. Im Laufe des Spiels bringen wir sie Stück für Stück auf Vordermann.

Altbekanntes: Die Berserker haben sich das Fort in der Wüste Tavar unter den Nagel gerissen und die Wüste in eine blühende Oase verwandelt.


Aufs Maul: Das Kampfsystem setzt jetzt auf Timing der Schläge und nicht mehr auf das Verketten von Kombos …


… dadurch geraten Kämpfe aber in der Vorschauversion zu leicht. Zu oft klicken wir sogar eigentlich zu starke Gegner mit etwas Geduld zu Tode.

Gildenwahl

Doch wissen wir alle seit den drei Musketieren „Einer für alle und alle für Einen!“. So sind die anderen Fraktionen natürlich ebenfalls wichtig. Obwohl wir zwar unser eigenes Ding hochziehen, sollen wir uns für Unterstützung auch einer der bereits bestehenden Gilden anschließen und uns hocharbeiten. Von denen gibt es jetzt fünf statt wie gewohnt drei auf der Weltkarte. Letztere besteht übrigens aus bekannten Gebieten aus Elex 1 und neuen Landstrichen. So haben die Berserker das Fort in der Wüste Tavar übernommen und kurzerhand aus dem trockenen Ödland ein blühendes Waldgebiet gezaubert – im wahrsten Sinne, denn wie schon im ersten Teil setzt die Fraktion auf altertümliche Waffen und Magie.

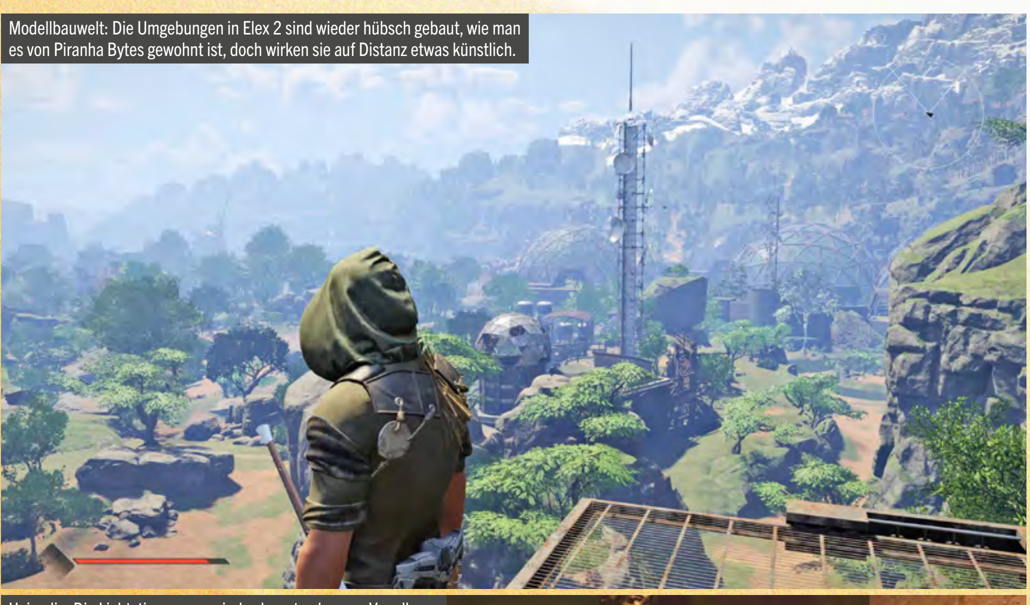
Die alten Herren des Forts, die Outlaws, wurden zwar geschlagen, formieren sich in einer Kraterstadt im Norden aber neu und verhalten sich wie eh und je: Es ist ein ruppiger und anarchischer Haufen, der größtenteils im Dreck lebt. Um sich zu wehren, pumpen sie sich Stims in die Venen und basteln sich ihre Waffen aus Schrott zusammen. Auch die Kleriker feiern ein Comeback. Die fanatischen Gotteskrieger mit Hang zur Technik wurden aus ihrem hochentwickelten Hort vertrieben und formieren sich in einer alten Burgruine wieder neu. Der alte Feind des ersten Teils ist ebenfalls wieder mit dabei. Die Albs konsumieren zwar weiterhin das gefühlskalt machende Elex, doch sind sie weit weniger todbringend als früher. Ihre Festung thront im verschneiten Norden. Völlig neu ist die Fraktion der Morkons. Die haben sich vor dem Meteoriteneinschlag, der die Welt von Elex überhaupt erst ins Chaos gestürzt hat, in einer unterirdischen Höhlenanlage verschanzt. Erst jetzt öffnen sie ihre Grotte und bringen die Kunde ihres Gottes über die Welt. Sie predigen vom Stillstand und wollen, dass sich nichts weiterentwickelt. Dabei nutzen sie vor allem Blutrituale und Schmerzen für ihre Zwecke, denn ihrer Meinung nach ist der Tod die reinste Form des Stillstandes.

Doch ist Elex 2 ja ein Rollenspiel, und nachdem der Vorgänger herbe Kritik für sein Kampfsystem und seine Charakterentwicklung einstecken musste, verspricht man auch hier Besserung. Dafür wirft man beide System des Vorgängers über Bord und gestaltet sie wieder klassischer. So soll das Kampfsystem weniger auf Kombos fußen und auch mit dem Charaktersystem will man wieder an frühere Spiele des Studios anknüpfen, in denen man seinen Fortschritt direkter spüren konnte. Egal, wie wir uns entscheiden, unsere Entscheidungen in Elex 2 haben Konsequenzen. Das beginnt schon bei klassischen Dingen wie der Fraktionswahl. Schließen wir uns einer Gilde an, versperrt uns das den Weg bei anderen Fraktionen. Der Wiederspielwert wird bei Elex 2 also noch größer ausfallen als in den bisherigen Spielen des Studios. Doch auch unsere Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz haben endlich wieder Konsequenzen.

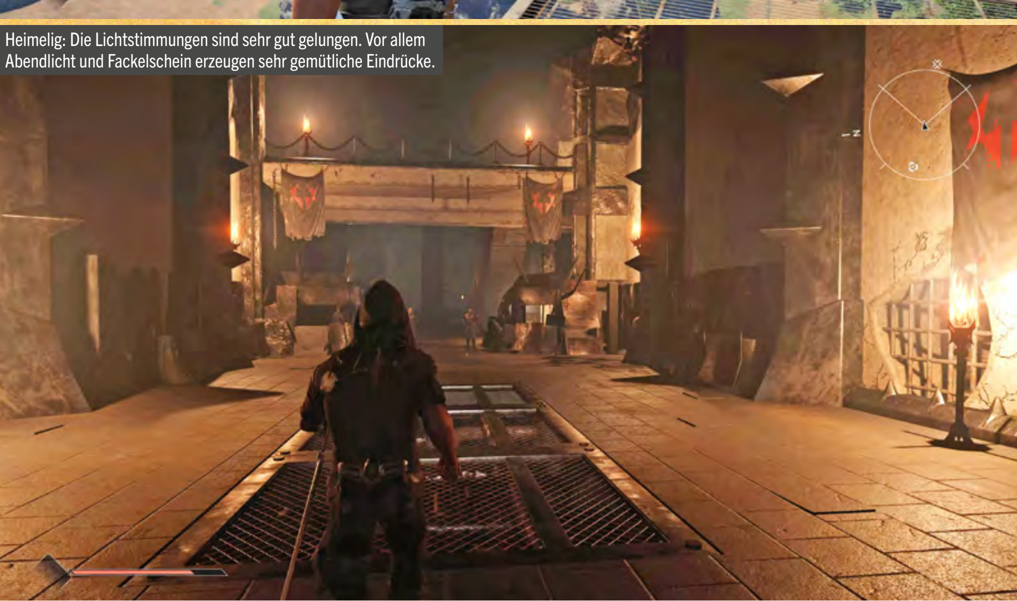
Kampferprobt …

Wo man im Vorgänger mit den Attributen nur Zahlenwerte hochlevelt, die dann neue Waffen freischalten, wirken sich die Werte nun wieder direkt aus. Packen wir fünf Punkte in unseren Stärkewert, bekommen wir so einen zusätzlichen Schadenspunkt auf unsere Nahkampf-

Filmreif: Mit hübschen Zwischensequenzen versucht Elex 2 seine Story besser zu inszenieren.



Modellbauwelt: Die Umgebungen in Elex 2 sind wieder hübsch gebaut, wie man es von Piranha Bytes gewohnt ist, doch wirken sie auf Distanz etwas künstlich.



Heimelig: Die Lichtstimmungen sind sehr gut gelungen. Vor allem Abendlicht und Fackelschein erzeugen sehr gemütliche Eindrücke.

angriffe obendrauf. Wir teilen also auch mehr Schaden aus, obwohl wir weiterhin nur ein rostiges Rohr als Waffe nutzen.

Apropos Draufhauen: Das Kampfsystem wurde ebenfalls überarbeitet. Nachdem es im Vorgänger eher auf Kombos ankam, ist jetzt das Timing wichtig. Es steht ein schwerer und ein leichter Angriff zur Verfügung, je nachdem, wie lange ihr die Angriffstaste gedrückt haltet. Leichte Attacken verbrauchen wenig Ausdauer und schwere logischerweise mehr. Ist die Ausdauer weg, steht ihr für einen kurzen Moment hilflos da. Die Gegner haben ebenfalls eine Art Ausdauerleiste, die mit jedem eingesteckten Schlag sinkt. Ist der Balken weggekloppt, gehen sie für eine Zeit zu Boden. Das verschafft wiederum Zeit für schwere Finisher. Leider fiel das Kampfsystem in unserer Demoversion aber meistens sehr monoton aus. Wir klicken den Gegner so lange mit leichten Angriffen an, bis er zu Boden geht, setzen anschließend den schweren Angriff, und dann geht es wieder von vorne los. Zwischendurch weichen wir mit Jetpack oder Rolle kurz aus. Damit können wir sogar eigentlich noch zu schwere Gegner mit etwas Geduld in den Staub drücken. Fernkampf konnten wir in der Preview-Fassung noch gar nicht ausprobieren. Zwar gibt es wieder Bögen und futuristische Schusswaffen, doch waren sie in unserer Version noch nicht final integriert oder einfach fehlerhaft und verweigerten kurzerhand ihren Dienst.

... und charakterstark

Die Nah- und Fernkampfwaffen finden wir entweder in der Spielwelt, oder wir basteln sie uns selbst zusammen. Das Crafting-System ist dabei tiefgründiger als im Vorgänger. Auf Wunsch klöppeln wir nämlich nicht nur neue Prügel zusammen, sondern verbessern unsere liebgewonnenen Waffen auch. Ein Bleirohr kann also mal mehr und mal weniger Schaden austeilen. Kochen oder Alchemie sind ebenfalls wieder mit dabei. Nötig sind dafür natürlich die passenden Skills. Die lernen wir wie gewohnt bei Lehrern, die in der Spielwelt verteilt sind. Voraussetzung dafür sind aber etwas Kleingeld und natürlich Lernpunkte.

Alles in einem Durchgang zu lernen, ist unmöglich. Das liegt einerseits an fraktionsgebundenen Skills, aber auch daran, dass es nur jeweils einen Lernpunkt beim Stufenaufstieg gibt. Man muss sich also durchaus überlegen, in welche Richtung man sich entwickeln möchte. Elex 2 bietet also gerade im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr Inhalt: mehr Fraktionen, mehr Kampfmöglichkeiten, mehr Basenbau, mehr Story. Gleichzeitig verzichtet man auf eine noch größere Welt, damit man den Content besser verdichten und verzahnen kann. Nur zeichnete sich in unserer Vorschauversion schon ab, dass all diese Ambitionen von einem Problem getrübt werden, das Piranha Bytes Spiele schon seit vielen Jahren plagt: der Technik.

Wenn nicht die Technik wäre ...

Die Welt von Elex 2 mit ihren Einschlägen von Fantasy und Postapokalypse hat wieder einige sehr



Rotzlöffel: Mit Elex 2 halten nun auch Kinder Einzug in die Spielwelt. Leider ist deren Design noch nicht ganz so gut gelungen.



Charakter zeigen: Endlich wirken sich Attribute wieder direkt aus. Verteilen wir beispielsweise fünf Punkte auf Stärke, hauen wir auch etwas doller zu.

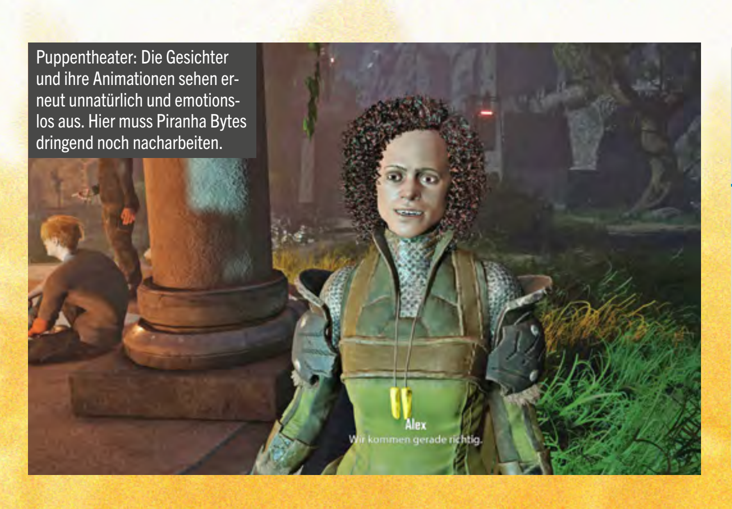


Recycling: Waffen können mit den nötigen Ressourcen aufgewertet werden. So können wir auch unser liebgewonnenes Bleirohr länger benutzen.

schön gestaltete Stellen und wirkt auch etwas konsistenter als im Vorgänger. Die handgebaute Welt war eben schon immer das Steckenpferd der Entwickler. Auch die Beleuchtung und der Schattenwurf sind wirklich gelungen und schön anzusehen. Doch an vielen Stellen wirkt die Welt von Elex 2 auch kahl, braun und beim Blick in die Ferne haben wir immer wieder das latente Gefühl, eine künstliche Modellbauwelt zu überblicken. Allgemein gibt es weniger abwechslungsreiche Gebiete. Wo im Vorgänger noch Wüste, Grünland, Vulkanebene und Schneegebiet auf uns warten, bietet Elex 2 nur noch grüne Wälder, braunes Ödland und weißes Schneegebiet. Orte aus dem Vorgänger wie die Berserkerstadt Goliet werden zwar erwähnt, man kann sie aber nicht erreichen. Wer die Gegenden aus Elex 1 kennt, würde zwar den richtigen Weg finden, doch stellt einem das Spiel eine giftige Nebelwand als Levelbegrenzung hin. Das ist nicht sehr elegant gelöst und lässt die Kenner des Vorgängers enttäuscht zurück.

Die größte Baustelle, die Piranha Bytes aber dringend überarbeiten muss bis zum Release, sind die Animationen. Das fängt beim Kampf an, wenn wir uns hakelig an unsere Gegner heranschieben und auf sie eindreschen, doch noch mehr versauen sie die Inszenierung. Gerade, weil Piranha Bytes in Elex 2 viel mehr Wert darauflegt, seine Geschichte und seine Quests besser zu erzählen und zu verzahnen, fällt die nicht mehr zeitgemäße Technik noch deutlicher auf. Wenn wir in Dialogen von unserem Gegenüber wütend angebrüllt werden, er uns aber nur aus seinen toten Augen anschaut und vielleicht mal eine Augenbraue hebt, dann ist das ein absoluter Stimmungskiller. Ja, die Spiele von Piranha Bytes werden nur von einem kleinen Team entwickelt und haben dafür ganz andere Stärken. Doch obwohl das Studio nun schon seit Jahrzehnten der Konkurrenz in Sachen Technik hinterherrennt, ist dieser Umstand in Elex 2 so offensichtlich wie nie zuvor.

Das liegt unter anderem an den eingangs erwähnten Zwischensequenzen. Die sind zwar wirklich gut gemacht, doch nach den gut gestalteten und animierten Charakteren, die man dort zu sehen bekommt, bekommt man nach einer Schwarzblende wieder in den Dialogen Figuren ohne Ausdruck und Details vorgesetzt. Am Ende unseres Ausflugs mit der Preview-Fassung blieben wir mit einem weinenden und einem lachenden Auge zurück. Die Ambitionen, die Piranha Bytes antreiben, sind toll und die Verbesserungen sinnvoll. Das Studio geht den richtigen Schritt und konzentriert sich eher auf den Inhalt als darauf, noch größere Welten zu gestalten. Nur reißt man den stimmungsvolleren und dichteren Aufbau gleich wieder ein, weil die Technik dahinter einfach nicht mehr mitkommt. Wir hoffen sehr, dass Piranha Bytes bis zum Release am 01. März 2022 noch ein bisschen am technischen Unterbau und vor allem an den Animationen feilt. In Elex 2 steckt nämlich durchaus ein Diamant, der es verdient hätte, von Piranha Bytes auch ordentlich in Szene gesetzt zu werden. ❑



Puppentheater: Die Gesichter und ihre Animationen sehen erneut unnatürlich und emotionslos aus. Hier muss Piranha Bytes dringend noch nacharbeiten.

CARLO MEINT



„Es ist Zeit aufzubrechen, Piranha Bytes …"

Ich bin mit der Gothic-Serie aufgewachsen. Die Spiele von Piranha Bytes gaben mir damals eine Rollenspielerfahrung, die sonst keiner zu bieten hatte und ich habe sie in vollen Zügen genossen. Seither habe ich dem Studio die Treue geschworen und zocke jedes neue Spiel ausführlich. Aber mit Elex 2 bin ich an einem Scheideweg angelangt. Ja, das Spiel bietet erneut die Art von Atmosphäre, die ich in anderen Rollenspielen vermisse. Doch kann ich langsam nur noch schwer darüber hinwegsehen, dass die Inszenierung wegen der veralteten Technik der Konkurrenz mittlerweile meilenweit hinterherrennt. Ich hoffe sehr, dass Piranha Bytes die letzte Zeit vor Release noch nutzen und den Charakteren mehr Ausdruck verleihen. Schließlich sind sie es, die die Geschichte größtenteils tragen müssen.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 25. Februar 2022

GRID Legends

Mit Grid Legends will der Racing-Experte Codemasters zum einen mit vielen Verbesserungen und Neuerungen am alten Erfolg der Rennsport-Marke anknüpfen. Zum anderen will man, inspiriert durch die Netflix-F1-Show „Drive to Survive", eine dramatische Sportgeschichte mit echten Schauspieltalenten erzählen, bei der auf die gleiche Filmtechnik wie bei The Mandalorian zurückgegriffen wird.

Von: Maci Naeem Cheema

Mit Grid Legends will die britische Racing-Schmiede Codemasters ihre Prestige-Marke des Rennsports wieder auf die Ideallinie bringen: Zwar konnte das Soft-Reboot zu Grid aus dem Jahr 2019 bei Kritikern viele positive Reaktionen hervorbringen, doch besonders der geringe Umfang und die staubtrockene Inszenierung sorgten für Ernüchterung bei den Fans. Nun möchte man zum einen mit jeder Menge Verbesserungen im Bereich der Belichtung, Wettereffekten, dem Fahrzeugverhalten und der KI überzeugen. Zum anderen will man den Fehler des Vorgängers nicht ein weiteres Mal begehen und verspricht deshalb das umfangreichste Grid aller Zeiten. Dabei dürfen sich Rennsport-Fans auf über 100 Fahrzeuge, 22 Strecken und jede Menge Modi freuen. Ob das dick geschnürte Paket Grid Legends von Codemasters tatsächlich überzeugen kann und auf was sich Fans freuen dürfen?

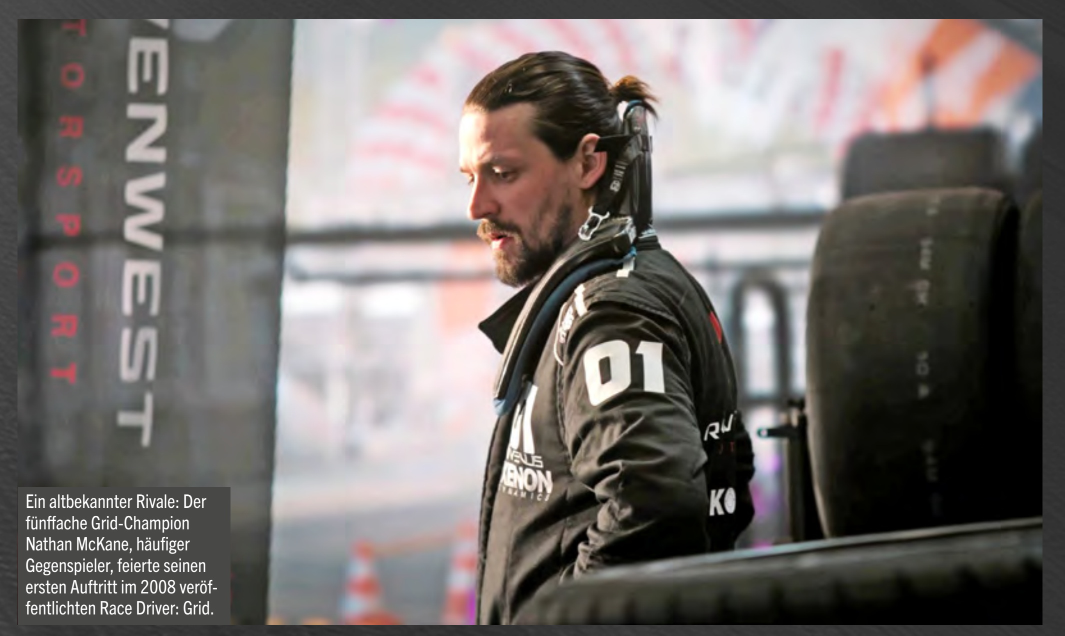
Wir klären alle wichtigen Fragen in unserer Vorschau. Bevor es aber losgeht: Wir müssen noch erwähnen, dass wir zwar schon



Endlich auch mit Inhalt: Das 2019 veröffentlichte Grid war zwar ein solides Rennspiel, doch der geringe Spielumfang sorgte schnell für Ernüchterung.



Ein bunter Mix: Mit über 100 Fahrzeugen, 22 Strecken und diversen Spielmodi, wie Drift, Elimination und klassischen Rennen, sollte jeder Racer bedient sein.



Ein altbekannter Rivale: Der fünffache Grid-Champion Nathan McKane, häufiger Gegenspieler, feierte seinen ersten Auftritt im 2008 veröffentlichten Race Driver: Grid.

selbst spielen durften, doch nur einzelne Events. Die Story, Cutscenes oder Ähnliches gab es noch nicht zu sehen.

„Driven to Glory“: Sex Education trifft Drive to Survive und The Mandalorian

Das große Highlight in Grid Legends ist ganz klar der aufwendig inszenierte Story-Modus, der sich mit echten Schauspieltalenten, einer höchstmodernen Filmtechnik und jeder Menge Drama schmückt. In der Rolle des „Driver 22“, einem Fahrer des Seneca-Teams, werden wir mit einer „Underdog“-Geschichte innerhalb der Grid-Welt konfrontiert, die sich stark von der Formel-1-Doku „Drive to Survive“, die von Netflix seit 2019 produziert wird, inspirieren ließ – wie auch schon das gelungene F1 2021 von Codemasters. Die britische Spielefirma scheint aktuell, wie so viele, im großen F1-Hype zu stecken.

Im Zentrum der Handlung stehen gleich drei unterschiedliche Persönlichkeiten. Den Anfang macht ein eher unerfahrener und junger Rennfahrer, der von „Sex Education“-Star und BAFTA-Preisträger Ncuti Gatwa verkörpert wird. Weiter geht es mit einem alten Bekannten, den Grid-Fans schon eine ganze Weile kennen: Nathan McKane. Der Standard-Antagonist der Grid-Serie ist fünfmaliger Champion beim dominierenden Rennstall Ravenwest und wird in Grid Legends zum ersten Mal hörbar sein. Komplettiert wird das Trio durch die junge Rennfahrerin Yume Tanaka, die sich versucht, im männerdominierten Rennsport mit Talent und Fleiß durchzusetzen.

Doch abseits der Renntalente soll es auch wichtige Persönlichkeiten wie Manager und Mechaniker geben, die das von Codemasters gemalte Sportgeschehen mit mehr Immersion füttern und zusätzliches Drama in den Rennsport-Alltag pumpen. Live-Action-Geschichten in Videospielen und Sport-Storys haben einen ziemlich schlechten Ruf, ob Codemasters da tatsächlich für Begeisterung sorgen kann?

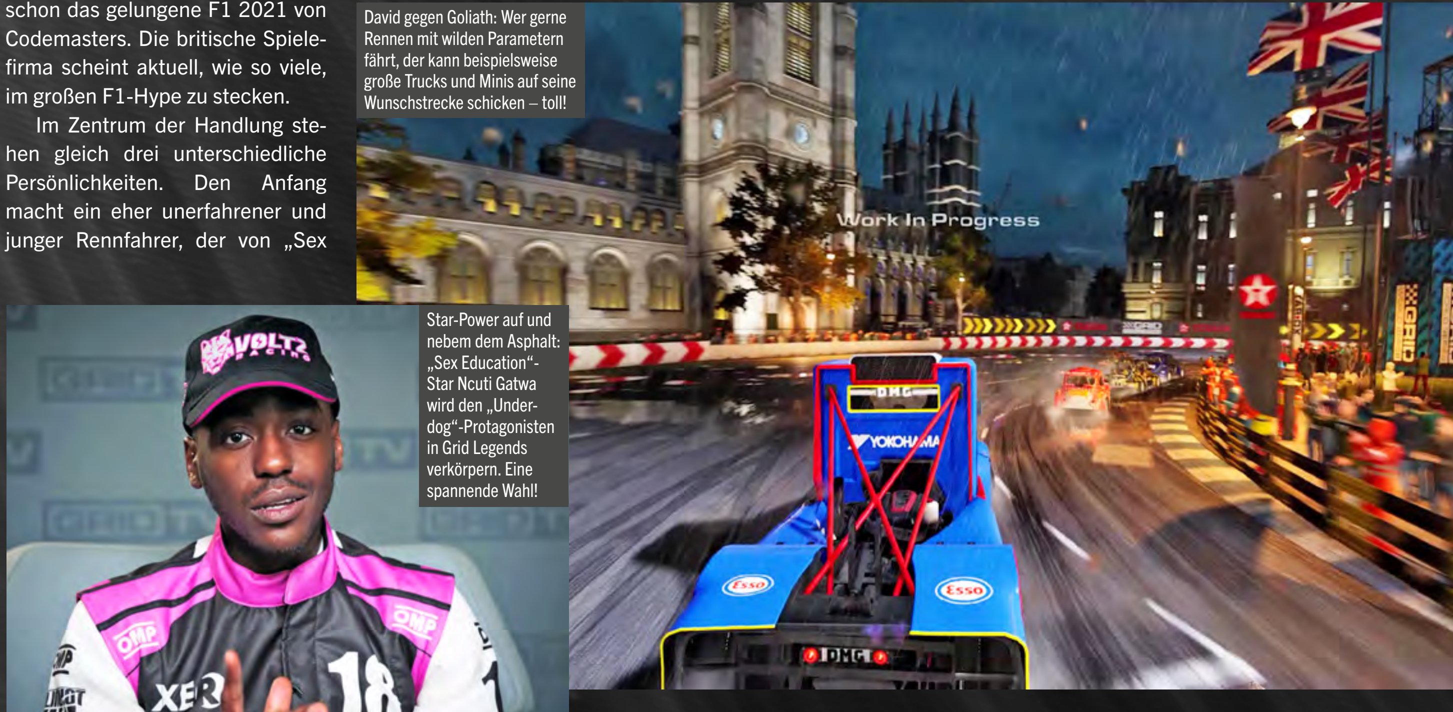
Peinlicher Drama-Ausflug oder packender Titelkampf?

Was wir bisher zur Story erfahren haben, stimmt uns positiv: Die verschiedenen Facetten könnten tatsächlich eine spannende und dramatische Sportgeschichte versprechen. Was ebenso ziemlich interessant klingt: Grid Legends setzt auf eine hochmoderne Filmtechnik, bei der echte Elemente mit computergenerierten Hintergründen kombiniert werden. Der berühmteste Vertreter dieser modernen Technologie ist die Star-Wars-Show „The Mandalorian“, die das Verfahren schrittweise in Hollywood salonfähig gemacht hat. Geschrieben wird die Geschichte vom preisgekrönten Autor Brad Kane, der bereits an Ghost of Tsushima, Telltale's The Walking Dead und diversen Pixar-Filmen gearbeitet hat.

In unserer digitalen Vorschau, zu der wir von EA und Codemasters eingeladen wurden, gab es leider noch recht wenig Material zum Story-Modus zu begutachten. Ob man also tatsächlich eine packende und dramatische Geschichte erwarten darf, muss sich erst noch in den nächsten Wochen zeigen. Das Doku-Format bestehend aus Live-Material und Interviews klingt aber ziemlich vielversprechend. Viel mehr Einblicke gab es hingegen im Bereich der Inhalte und Modi, die jede Menge Stunden Spielspaß andeuten könnten.

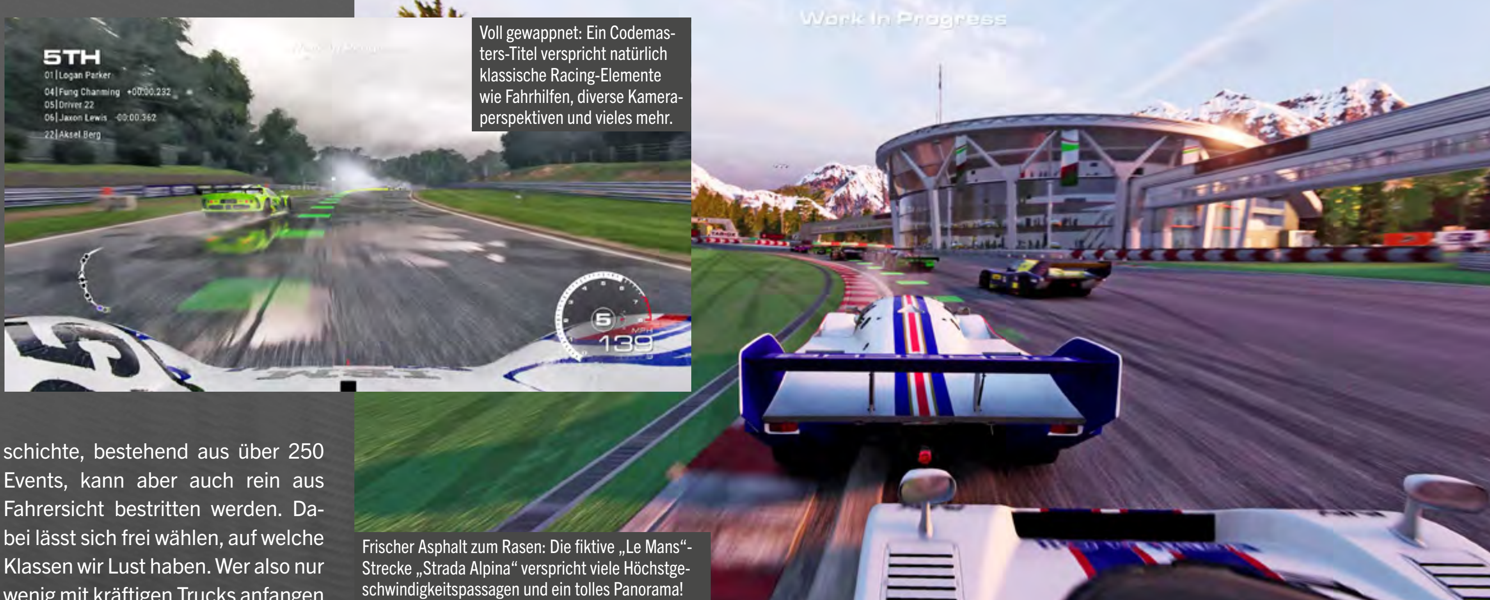
Karriere, Events und eigene Kreationen

Abseits der Hauptgeschichte gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, in die Faszination des Rennsports einzutauchen. Innerhalb der Karriere ist es uns möglich, in Form des Teamchefs maßgeblich unser einiges Team zu beeinflussen. So dürfen wir beispielsweise die Fahrzeug-Livery, den Namen und das Logo unseres Rennstalls wählen, aber auch, welche Sponsoren uns über die Saison finanziell unterstützen und begleiten – F1 lässt wieder einmal grüßen. Die längste Karriere der Grid-Ge-



David gegen Goliath: Wer gerne Rennen mit wilden Parametern fährt, der kann beispielsweise große Trucks und Minis auf seine Wunschstrecke schicken – toll!

Star-Power auf und nebem dem Asphalt: „Sex Education“-Star Ncuti Gatwa wird den „Underdog“-Protagonisten in Grid Legends verkörpern. Eine spannende Wahl!



Voll gewappnet: Ein Codemasters-Titel verspricht natürlich klassische Racing-Elemente wie Fahrhilfen, diverse Kameraperspektiven und vieles mehr.

Frischer Asphalt zum Rasen: Die fiktive „Le Mans"-Strecke „Strada Alpina" verspricht viele Höchstgeschwindigkeitspassagen und ein tolles Panorama!

schichte, bestehend aus über 250 Events, kann aber auch rein aus Fahrersicht bestritten werden. Dabei lässt sich frei wählen, auf welche Klassen wir Lust haben. Wer also nur wenig mit kräftigen Trucks anfangen kann, der muss nicht zwingend solche Events bestreiten.

In den sogenannten „Driving Stories" werden uns darüber hinaus einzigartige und intensive Action auf der Strecke versprochen. Im gleichen Atemzug muss der neue Race Creator hervorgehoben werden, mit dem es möglich ist, unterschiedliche Events zu erschaffen, die sogar online geteilt werden können. Laut Creative Director Chris Smith gibt es dabei kaum Limitierungen und eine simple und intuitive Umsetzung eines Editors, der selbst bastelscheue Spielertypen abholt. Wer beispielsweise Trucks und Minis mitsamt Rampen und Boost-Zonen in der verschneiten Metropole London kombinieren will, der kann das problemlos tun. Unterschiedliche Witterungsbedingungen und Tageszeiten dürfen in einem modernen Racer natürlich auch nicht fehlen, dabei gesellt sich Schnee als neues Feature hinzu. Auch spannend: Beziehungen, von Freundschaften bis hin zu Rivalitäten, können sich im Rennverlauf aufbauen und sich über mehrere Rennen verstärken.

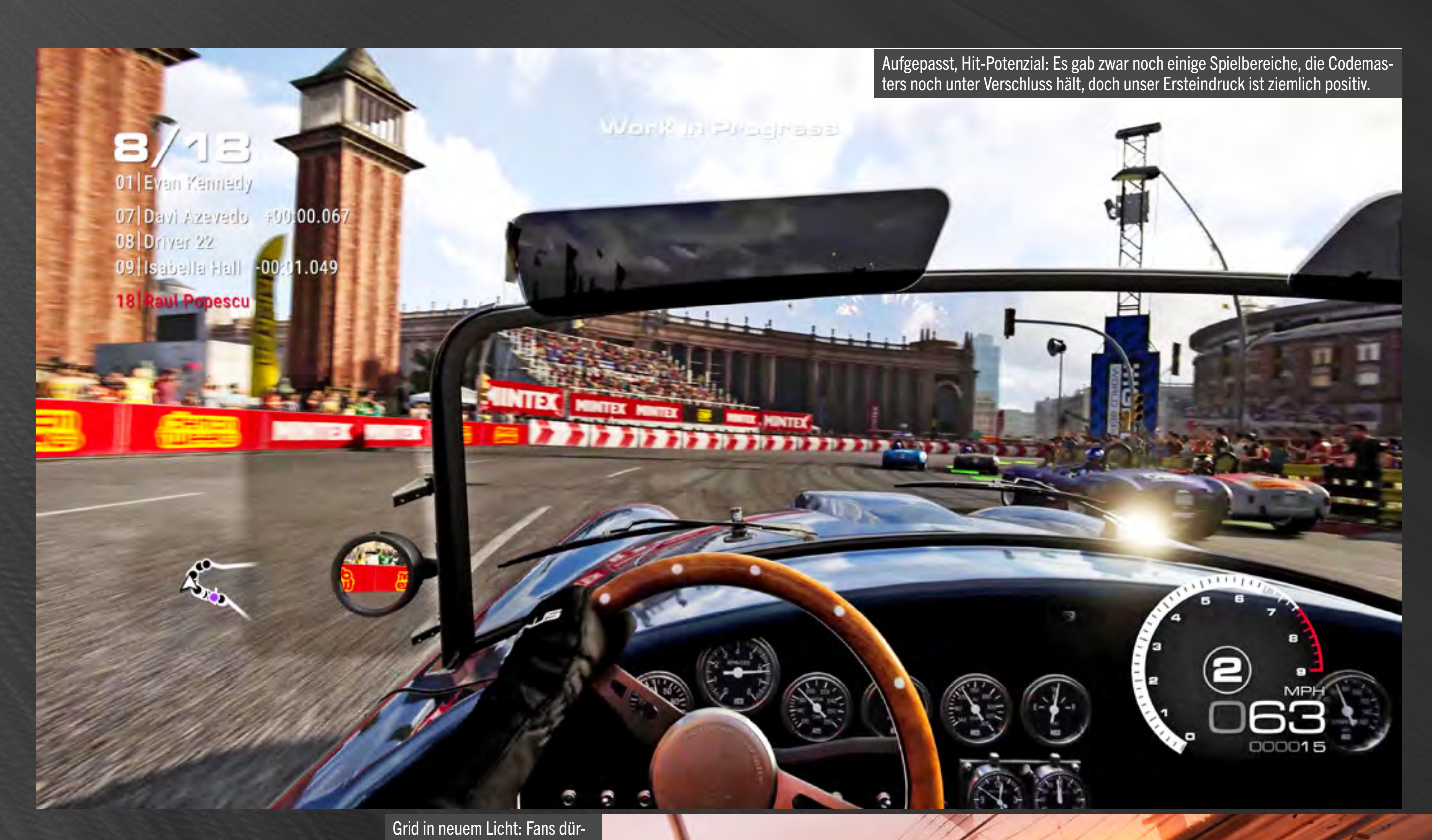
Zu den weiteren Racing-Kategorien zählen Klassiker wie „Drift", „Elimination", altbekannte Zeitrennen, „Stadium Trucks" und viele weitere. Nagelneu ist unter anderem die Einbindung von Elektroautos, die zum ersten Mal in eine eigene Kategorie gepackt wurden.

Aus Fehlern gelernt: Das umfangreichste Grid aller Zeiten

Mit insgesamt über 100 Fahrzeugen und 22 Strecken, die aus über 130 Routen bestehen, kann sich der Spielumfang zum Launch tatsächlich sehen lassen. Dabei gibt es gleich neun Fahrzeugkategorien, natürlich auch die serientypischen Tourenwagen, bei denen von hochmodernen Hypercars bis hin zu Trucks alles dabei ist. Eines der Highlights ist dabei das von Aston Martin entwickelte Hypercar „Aston Martin Valkyrie AMR PRO Concept". Die Kategorien sind zusätzlich in 3 Schwierigkeitsstufen unterteilt: Amateur, Halbprofi und Profi, die im Laufe der Karriere freigeschaltet werden. Für hartgesottene Asphalt-Veteranen gibt es darüber hinaus diverse Pro-Events, die euer Fahrtalent herausfordern.

Ein gutes Rennspiel braucht natürlich auch ikonische und berühmte Rennstrecken. Zum einen gibt es Prestige-Kurse wie Brands Hatch oder Indianapolis, zum anderen aber auch frei erfundene Pisten. Zu den Highlights zählen hierbei diverse Stadtkurse in Moskau, London und Barcelona sowie

Überraschend viele Optimierungen: Statt sich auf einer aufwendig produzierten Geschichte auszuruhen verspricht man ein besseres Fahrgefühl und realistischere Gegner.



Aufgepasst, Hit-Potenzial: Es gab zwar noch einige Spielbereiche, die Codemasters noch unter Verschluss hält, doch unser Ersteindruck ist ziemlich positiv.

die fiktive „Le Mans"-Highspeed-Strecke „Strada Alpina".



Grid in neuem Licht: Fans dürfen sich neben Tag- und Nachtwechseln sowie dynamischem Wetter auch auf eine neue Belichtungs-Engine freuen.

Bessere Gegner, schöneres Licht und intensivere Action

Man könnte jetzt meinen, Codemasters ruht sich auf dem Inhalt aus und präsentiert abseits dessen ein ähnliches Bild, wie das im 2019er-Grid der Fall war – falsch gedacht. Wir waren tatsächlich überrascht, wie ambitioniert Grid Legends seitens Chris Smith präsentiert wurde. Man hat eine komplett neue Belichtungs-Engine am Start, die das allgemeine Grafikbild gehörig aufwerten soll. Darüber hinaus hat man intensiv an der KI gewerkelt, die bereits im Vorgänger ein positives Bild hinterlassen hat, nun aber noch realistischer und fordernder agiert. Mit Grid Legends sollen Rennen so intensiv sein, wie noch nie. Das soll zum einen damit erreicht werden, dass die Fehlerquote bei der Konkurrenz, egal ob technischer oder fahrerischer Natur, steigt.

Autoschäden können dabei in Form von kleinen Schäden bis hin zu einem verlorenen Reifen oder Engine-Problemen in Erscheinung treten. Wie gut das Schadensmodell ausfällt können wir ebenso noch nicht sagen. Traditionell sind Bereiche wie AI oder optische Schäden ein Bereich innerhalb der Entwicklung, der erst ziemlich spät optimiert wird. Was wir aber sagen können, ist, dass das Fahrverhalten in Bezug auf Wetter, Randsteine und Rad-an-Rad-Action angepasst und ordentlich verbessert wurde.

Abschließend möchten wir noch auf Bereiche eingehen, die in einem Codemasters-Rennspiel natürlich nicht fehlen dürfen. Ob es diverse Fahrhilfen sind, Lenkrad-Unterstützung oder ein Multiplayer, Grid Legends wird eine vollwertige Racing-Erfahrung. Inwieweit die vielen Satzteile am Ende zusammengefügt werden und wie sich das für den Release am 25. Februar Gameplay im Gesamtbild präsentieren wird, muss sich zeigen. ❑

MACI MEINT



„Endlich traut sich mal jemand an eine ambitionierte Live-Action-Story!"

Die aktuelle, extrem spannend zu Ende gegangene F1-Saison und die gefeierte Netflix-Show „Drive to Survive" zeigen: Motorsport kann unfassbar packend sein und dramatische Geschichten über Träume, Niederlagen, zermürbende Rivalitäten und Team-Work erzählen – nur leider nicht in Videospielen. Zumindest bisher. Ja, die Racing-Story rund um den Newcomer Aiden Jackson aus F1 2021 hat Spaß gemacht und ist ein wichtiger Schritt, doch da geht noch so viel mehr! Ich persönlich bin sehr gespannt auf die ambitionierte Sport-Story, die Grid Legends der Welt erzählen möchte. Das Dokumentationsformat eignet sich perfekt für eine Rennsportgeschichte, zusätzlich stimmt mich die Teilnahme von BAFTA-Preisträger Ncuti Gatwa sehr positiv – den muss man einfach mögen.

WWE 2K22

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: März 2022

In einem Briefing stellten uns die Entwickler von WWE 2K22 die zehn größten Verbesserungen vor und ließen uns auch einen Blick auf die Grafik werfen. Das große Highlight: Der GM-Modus kehrt zurück.

Von: Christian Dörre

Eigentlich wollten Publisher 2K und Entwickler Visual Concepts erst im Januar 2022 neue Informationen zum im März erscheinenden Wrestlingspiel WWE 2K22 preisgeben, doch kurzfristig erhielten wir eine Einladung zu einem Briefing, in dem uns Creative Director Lynell Jinks und Art Producer Christina Diem Pham die wichtigsten Verbesserungen und größten Neuerungen vorstellen wollten. Diesen Termin nahmen wir natürlich wahr, schließlich hielt man sich mit Infos zum Titel bislang sehr bedeckt und für das miserable WWE 2K20 müssen Publisher und Entwickler einiges an Wiedergutmachung leisten.

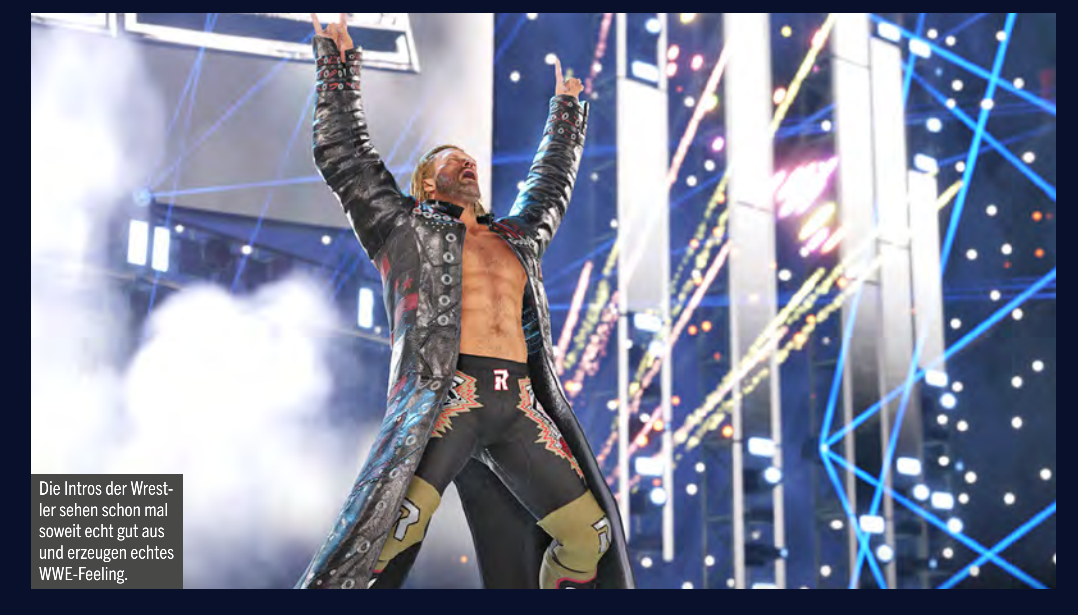
Die zehn Säulen des neuen WWE

Nach einer kurzen Begrüßung wird uns auch schon ein kurzes Video vorgeführt, in dem nur sehr wenig Gameplay gezeigt wird, doch die genannten Features von WWE 2K22 klingen dafür äußerst vielversprechend. Aufgelistet lauten sie:

1. Neu designte Gameplay-Engine
2. Neue Steuerung
3. Verbesserte Grafik
4. Immersivere Präsentation
5. Neuer WWE-2K-Showcase
6. MyGM
7. MyFaction
8. MyRise
9. Universum-Modus
10. Creation Suite

Obwohl wir nur wenig Einblicke in das Spiel selbst erhielten, nahmen sich Creative Director Lynell Jinks und Art Producer Christina Diem Pham anschließend noch Zeit, einige der vorgestellten Features weiter auszuführen. So erzählten die beiden etwa, dass die Steuerung komplett überarbeitet wurde. WWE 2K22 soll genügend Tiefe bieten, um den Hardcore-Fans die volle Kontrolle über das Spielgeschehen zu ermöglichen und taktisch zu kämpfen, aber es soll nun auch viel leichter verständlich sein, sodass auch Anfänger direkt Spaß und Erfolgserlebnisse haben werden.

Lynell Jinks erläutert uns anschließend, dass man sich bei der Qualität des Spiels an der NBA-2K-Reihe orientieren wolle, die ebenfalls von Visual Concepts entwickelt wird. Man krempelte deshalb die Gameplay-Engine nicht nur um, man designte sie neu. Die Animationen wurden runderneuert, sodass sich nun



Die Intros der Wrestler sehen schon mal soweit echt gut aus und erzeugen echtes WWE-Feeling.

beispielsweise Kickouts, Dives und Reversals viel realistischer anfühlen als bisher in der Reihe. Die etwa 30.000 bisherigen Moves wurden dafür überarbeitet und etwa 5.000 neue Aktionen hinzugefügt. Da die Präsentation nun viel immersiver sein soll, entstehe so das Gefühl einer echten WWE-Übertragung. Es gibt in WWE 2K22 nun wohl mehr Kamerawinkel, überarbeitete Zuschauer mit viel mehr und viel abwechslungsreicheren und passenderen Reaktionen auf das Geschehen im Ring sowie ein neues Kommentatoren-Team.

Doch nicht nur die Präsentation, auch die Grafik selbst wurde nun stark überarbeitet. Darauf ging Christina Diem Pham näher ein. Die Charaktermodelle der im Spiel enthaltenen Wrestler wurden wohl komplett überarbeitet. Genau wie bei der Basketball-Simulation NBA 2K habe man die realen Sports-Entertainer mit über 80 Kameras gescannt. Der Unterschied zu den letzten Teilen ist tatsächlich enorm. In dem kurzen Video sahen wir Nahaufnahmen der Modelle von Edge, Drew McIntyre und Bill Goldberg, die wirklich äußerts realistisch und detailreich waren. Sogar die langen Haare scheinen nun nicht mehr so schlimm auszusehen wie zuvor.

Doch auch an anderer Stelle wurde mächtig an der Optik des Spiels gedreht. Sämtliche Umgebungen wurden überarbeitet und es kommen neue Shader und ein ganz neues Beleuchtungssystem zum Einsatz. Der Ausschnitt aus dem Entrance von Drew McIntyre sah jedenfalls schon mal ganz gut aus. Bayley hingegen wirkte so, als sei ihr Modell etwas stiefmütterlicher behandelt worden.

Alte, neue und andere Modi

Neben der neuen Technik von WWE 2K22 standen in der Präsentation vor allem die Spielmodi im Mittelpunkt. So wurde unter anderem ein neuer Showcase angekündigt, in dem man die wichtigsten Stationen der Karriere eines bekannten Wrestlers nachspielt.

Wir gehen dabei von Rey Mysterio aus, denn der Biggest Little Man wurde hier kurz gezeigt und bereits im ersten Teaser zu WWE 2K22 war er zu sehen. Ob es nur einen oder gar mehrere Showcases geben wird, wurde jedoch noch nicht gesagt.

Dafür wird es aber ganz sicher wieder einen Karrieremodus geben, in dem man einen selbsterstellten Wrestler vom Rookie zur Legende werden lässt. Dieser Modus hört nun auf den Namen MyRise und soll sich ebenfalls stark verbessert zeigen, da man nun den eigenen Weg freier bestimmen kann. Man kann selbst Rivalitäten starten, die zu kleineren Sub-Quests führen. Auch hier hat man anscheinend auf die Fans gehört, die sich seit Jahren einen Story-Modus wie bei den Klassikern Here Comes The Pain und SmackDown! vs. RAW wünschen.

Zudem soll man nun auch viel mehr Möglichkeiten haben, die eigenen Wrestler-Kreationen zu gestalten. Laut Art Producer Christina Diem Pham gibt es nun viel mehr Tools, Körpertypen, Objekte und andere Komponenten, die dafür sorgen sollen, die CAWs realistischer darzustellen. Wir hoffen sehr, dass dies auch wirklich gelingt, denn viel zu oft wirkten die Eigenkreationen neben den echten Catchern wie Playmobil-Figuren.

Der GM-Modus ist zurück!

Zum Universum-Modus sagten die beiden Entwickler von Visual Concepts nicht viel. Bislang ist nur bekannt, dass auch der Modus wohl überarbeitet wurde und mehr Abwechslung bieten soll. Dafür erfuhren wir mehr zu MyFaction. Der Modus ist wohl so eine Art FIFA Ultimate Team, in dem man Wrestler sammelt und zu einer legendären Gruppierung ähnlich der Four Horseman oder nWo macht.

Laut den Entwicklern soll der Modus auch für Einzelspieler möglich sein und sie betonten, dass Spieler, die für Echtgeld Virtual Credits kaufen keinerlei spielerische Vorteile haben werden. Nun, auf dieses „Feature" hätten wir dann doch gerne verzichtet. Hier sind wir erstmal skeptisch.

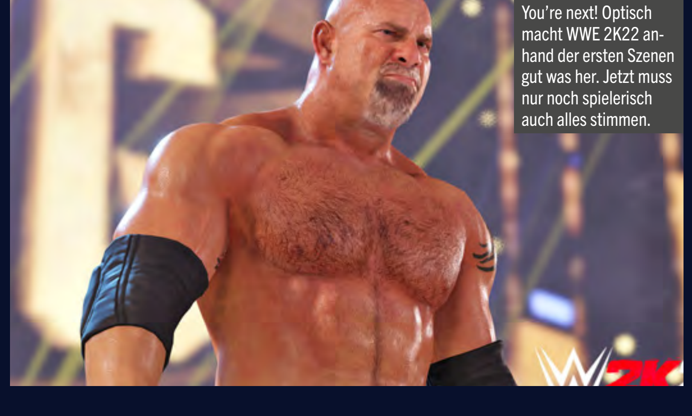
Ein anderer Modus ließ unser Herz dafür umso höherschlagen: Nach über zehn Jahren Abstinenz und Bitten und Flehen der Fans ist der GM-Modus endlich wieder zurückgekehrt.

Auch hier gingen die Entwickler noch nicht in die Tiefe, aber genau wie im famosen SmackDown! vs. RAW 2007 soll es hier möglich sein, einen kompletten Brand zu managen, Drafts auszuführen, Verträge auszuhandeln, Rivalitäten festzusetzen und Storylines festzulegen, um in der Gunst der Zuschauer zu steigen und zur Nummer 1 der Wrestlingwelt zu werden.

Weitere Informationen zu Gameplay, Technik und Spielmodi soll es im Januar geben. Dann möchten 2K und Visual Concepts WWE 2K22 ausführlich vorstellen. Wir sind sehr gespannt, denn die Punkte der „Hit-List" klingen äußerst vielversprechend und machen Hoffnung, dass uns die Entwickler nach dem 2K20-Debakel eine echte Wiedergutmachung bescheren. ❑

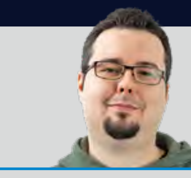


Edge war einer der wenigen Wrestler, die wir bisher schon in Bewegung erleben durften.



You're next! Optisch macht WWE 2K22 anhand der ersten Szenen gut was her. Jetzt muss nur noch spielerisch auch alles stimmen.

CHRISTIAN MEINT



„Ich bin positiv überrascht von den ersten Infos zum Spiel."

Als 2K mich zu einer „kurzen Präsentation" einlud, dachte ich nicht, dass die Entwickler so viele Informationen zu WWE 2K22 herausgeben würden. Vor allem scheinen die ganzen Features, die auf der sogenannten Hit-Liste aufgeführt wurden, durchdacht zu sein. Klar, dass die Grafik besser und das Gameplay überarbeitet sein müssen, ist jetzt wenig überraschend, aber gerade die Spielmodi klingen vielversprechend und zeigen, dass 2K und Visual Concepts wissen, dass sie etwas gutzumachen haben. Persönlich freut mich vor allem die Rückkehr des GM-Modus. Schon damals verschwendete ich viel zu viel Lebenszeit mit dem Aufbau meines Wrestling-Brands und ich bin gewillt es erneut zu tun, wenn WWE 2K22 im März 2022 erscheint. Vorausgesetzt natürlich, auch der Rest stimmt. Aber hier bin ich nach der Präsentation vorsichtig optimistisch.

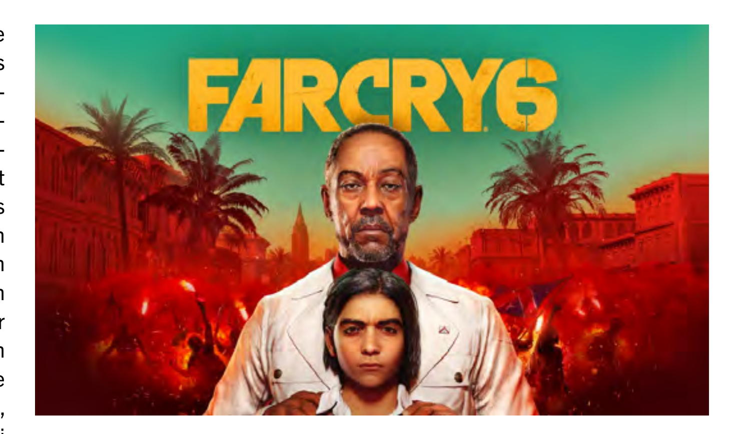
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

TACOS FÜR JEDEN!

Far Cry 6 meets Machete – mit Danny Trejo Taco verkaufen

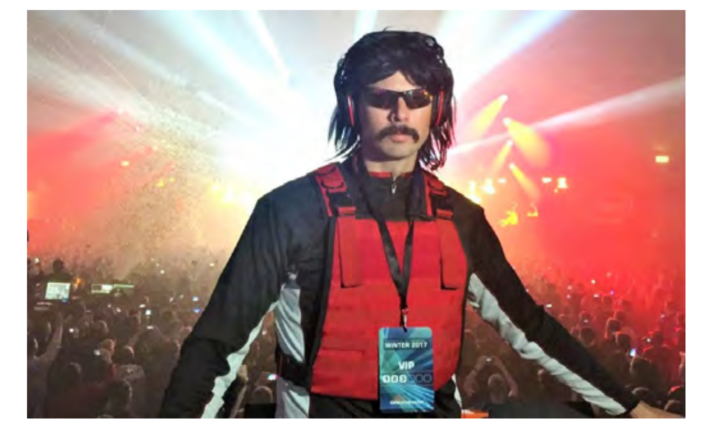
Spielt ihr noch fleißig Far Cry 6? Oder habt ihr bereits beleidigende Droh-E-Mails vom Oberbösewicht Anton Castillo erhalten? Aber ob mit oder ohne Druck: Ubisoft lockt zur weiteren Erkundung von Yara, dem offenen Schauplatz von Far Cry 6. Denn es gibt neue, kostenlose Missionen, bei denen man mit der Schauspiellegende Danny Trejo loszieht und alle Feinde umlegen muss, die nicht bei drei auf den Bäumen sitzen. Trejo ist für seine Rollen als hartgesottener Draufgänger sowie die Kult-Filme Machete und Machete Kills bekannt und passt damit bestens in die unbarmherzige Welt von Far Cry 6. Wie man es von Trejo kennt, geht es dabei ordentlich zur Sache – und das, obwohl alles vermeintlich ganz harmlos anfängt. Eigentlich kommt der Held nämlich nach Yara, um der hungernden Bevölkerung seine exquisiten Tacos zu servieren. Das möchte Staatsoberhaupt und Diktator Anton Castillo verhindern. Natürlich, satte und zufriedene Menschen sind ja auch weniger leicht zu beherrschen als ein hungerndes und hoffnungsloses Volk. Daraufhin entbrennt ein Streit zwischen den beiden Lagern, bei dem man sich gemeinsam mit Trejo unmittelbar ins Getümmel stürzt. Natürlich konnten sich die Entwickler die Möglichkeit nicht entgehen lassen, diese Mission „Danny und Dani gegen Alle" zu nennen. Hat man diese Mission abgeschlossen, folgt sogleich die nächste Spezialoperation. In dieser müssen die beiden Helden dann protestierenden Studierenden unter die Arme greifen, denn Antons Militär stellt mit einer chemischen Waffe eine Bedrohung



für die ganze Insel dar. Die beiden Missionen sind kostenlos spielbar und sogar bereits verfügbar. Mit dem im Update enthaltenen Danny Trejo-Paket bekommt man außerdem Zugriff auf neue Gegenstände, wie zum Beispiel das Outfit des Schauspielers sowie seinen legendär lecker duftenden Taco-Truck. Mittlerweile ist auch Far Cry 3: Blood Dragon als kostenpflichtiges Standalone-Add-On für Far Cry 3 verfügbar. Das spielt in einer cyberpunkigen Zukunft, in der man sich gegen Cyborgs zur Wehr setzen muss. **Jonas Höger**

DR. DISRESPECT GRÜNDET GAMING-STUDIO

Neues Studio für AAA-Games



Der Streamer Herschel „Dr. Disrespect" Beahm IV macht seine Pläne wahr. Wie er bereits im August angekündigt hat, wurde jetzt sein AAA-Gamestudio Midnight Society vorgestellt. Mit dabei sind Entwicklergrößen, die bereits an Halo und Call of Duty gearbeitet haben. Die Leitung von Midnight Society besteht gleich aus drei Personen. Beahm selbst, Studioleiter Bowling und Creative Director Quinn DelHoyo. Bowling war früher Kreativstratege und Community Manager bei Infinity Ward, die durch die Spielereihe Call of Duty bekannt geworden sind. DelHoyo arbeitete bei 343 Industries, dem Spieleentwickler der Halo-Reihe, und war als Leading Sandbox Designer an Halo Infinity beteiligt. Der erste Titel, anscheinend ein PvP-Multiplayer-Spiel, soll entweder vom Studio selbst oder zusammen mit Indie-Entwicklern auf den Markt gebracht werden. **Dina Manevich**

RANGLISTEN UND RUNENWÖRTER FÜR DIABLO 2

Diablo 2: Resurrected – Patch 2.4

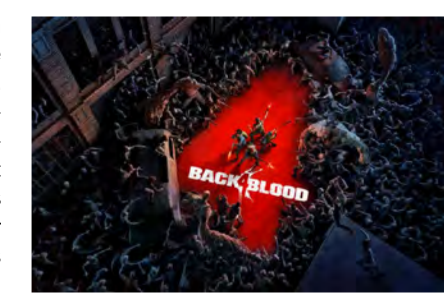


Blizzard hat Patch 2.4 für Diablo 2: Resurrrected für die Public Test Realms angekündigt. Zu den Highlights der für Anfang 2022 geplanten Aktualisierung zählt zweifelsohne die Rangliste, die – wie im Original – in vier Ranglistenmodi unterteilt ist. Hier wird es eine Aufteilung zwischen der Standard-Rangliste und einer Hardcore-Rangliste geben. Im Hardcore-Modus hat man aber nur ein Leben, stirbt man, ist der Charakter nicht mehr spielbar. Es soll aber auch noch zwei weitere Ranglisten (ebenfalls eine normale und eine Hardcore-Rangliste) geben, die den DLC Lord of Destruction beinhaltet. Außerdem soll es die Möglichkeit geben, neue Runenwörter freizuschalten, die es bisher noch nicht im Spiel gab. Auch diese Runenwörter können, genau wie die bisher bekannten, nicht außerhalb der Rangliste verwendet werden. **David Martin**

TENCENT KAUFT TURTLE ROCK STUDIOS AUF

Tech-Riese Tencent kauft weiteres Gamingstudio auf

Eines kann man über den chinesischen Tech-Giganten Tencent eindeutig sagen: Das Unternehmen wächst und wächst und verleibt sich dabei eine Firma nach der anderen ein. In der Kritik stehen sie bereits, seit sie Anteile von Epic Games erworben und Riot Games komplett akquiriert haben. Und das war noch lange, bevor sie angefangen haben, alle Entwickler-Firmen aufzukaufen, die nicht niet- und nagelfest sind. Bereits im Januar 2020 haben sie angefangen in Platinum Games zu investieren, das Unternehmen arbeitet gerade für Nintendo an Bayonetta 3 und mit Square Enix an Babylon's Fall. Nur ein paar Monate später, genauer gesagt im Mai letzten Jahres, erwarben sie Teile von Marvelous und im April 2021 haben sie Timi Studios gekauft. Mit der Sumo Group riss sich Tencent dieses Jahr ein Studio unter den Nagel, das für Sony entwickelt, und hat dann noch in PlayTonic, die Entwickler von Yooka-Laylee investiert. Das sind allesamt große und bekannte Gamingstudios, mit den Käufen letztes Jahr ist es aber anscheinend noch lange nicht genug. Jetzt hat Tencent ein weiteres Studio aufgekauft, nämlich Turtle Rock Studios, die Macher der Koop-Shooter Left 4 Dead und Back 4 Blood. Strenggenommen wurde Turtle Rock Studios nicht direkt aufgekauft, sondern deren Mutterunternehmen Slamfire Inc. Angekündigt wurde allerdings, dass Back 4 Blood von der Transaktion nicht betroffen sei und weiterhin wie geplant weiterentwickelt werden soll. Turtle Rock Studios soll außerdem weiterhin unter der Führung der Studio-Gründer Chris Ashton Philip Robb laufen. Wie bei solchen Aufkäufen üblich, zeigen sich beide Parteien zufrieden und erfreut über den Vorgang. Tencent steht aufgrund seiner aggressiven Expansionspolitik in Bezug auf westliche Firmen schon länger in der Kritik. Für die Firmen sind die Aufkäufe allerdings nicht zwangsläufig schlecht. Diesen steht somit teilweise wieder mehr Kapital zur Verfügung, um ihre Projekte voran zu bringen und unter einem möglicherweise noch bekannteren Namen als bisher auf dem Spielemarkt zu etablieren. **Jonas Höger**



DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Rainbow Six: Extraction Genre: Taktik-Shooter Entwickler: Ubisoft Montreal Hersteller: Ubisoft Termin: 20. Januar 2022	**Dying Light 2: Stay Human** Genre: Action Entwickler: Techland Hersteller: Techland Termin: 04. Februar 2022	**Destiny 2: The Witch Queen** Genre: Online-Shooter Entwickler: Bungie Hersteller: Bungie Termin: 22. Februar 2022	**Grid Legends** Genre: Rennspiel Entwickler: Codemasters Hersteller: Electronic Arts Termin: 25. Februar 2022	**Elex 2** Genre: Rollenspiel Entwickler: Piranha Bytes Hersteller: THQ Nordic Termin: 01. März 2022
Life is Strange Remastered Genre: Adventure Entwickler: Dontnod Hersteller: Square Enix Termin: 01. Februar 2022	**Total War: Warhammer 3** Genre: Strategie Entwickler: Creative Assembly Hersteller: Sega Termin: 17. Februar 2022	**Elden Ring** Genre: Action-RPG Entwickler: From Software Hersteller: Bandai Namco Termin: 25. Februar 2022	**Guild Wars 2: End of Dragons** Genre: Online-Rollenspiel Entwickler: ArenaNet Hersteller: NCSoft Termin: Februar 2022	**Babylon's Fall** Genre: Action-RPG Entwickler: Platinum Games Hersteller: Square Enix Termin: 03. März 2022

Die Geschichte kommt nicht so recht in die Gänge und lässt Einsteiger ratlos zurück. Immerhin: Der Pilot (rechts) ist ein prima Neuzugang.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 8. Dezember 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Halo Infinite (Singleplayer)

Satte Action in offener Welt: Das neue Halo geht neue Wege, will aber auch viele alte Stärken zurückbringen. Das klappt leider nur zum Teil.

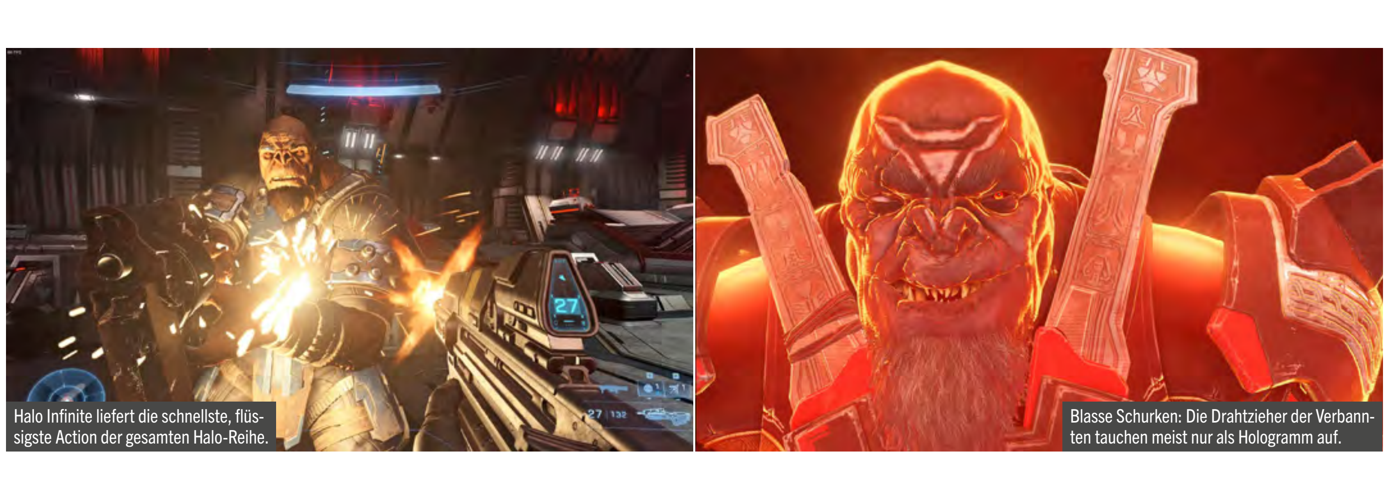
Von: Felix Schütz

Ein Reboot im Geiste soll es sein, aber auch ein waschechter Nachfolger – und nebenbei das mit Abstand größte Spiel aus der gesamten Reihe. Mit Halo Infinite hat sich 343 Industries dermaßen viel vorgenommen, man kann die ganzen Tretminen schon gar nicht mehr zählen. Und tatsächlich: Halo Infinite hat seine Probleme, nicht jeder Fan wird damit glücklich werden. Trotzdem ließ uns der Abspann mit einem guten Gefühl zurück: Halo Infinite bringt viel alte Halo-Magie zurück, glänzt mit toller Action und macht Lust auf einen Nachfolger, der sich zweifellos schon in Arbeit befindet. Denn so viel ist sicher: Die Reclaimer-Saga ist noch lange nicht vorbei.

Viele Fragen, wenig Antworten

Halo 5: Guardians (das bis heute nicht für den PC erschienen ist!) war zwar ein ausgesprochen guter Shooter, doch viele Fans zeigten sich gerade von der Story enttäuscht. Halo Infinite soll nun alles richten, doch das gelingt nur zum Teil. Tatsächlich ist die Geschichte voll auf den Master Chief zugeschnitten, seine (Schuld)Gefühle für Cortana stehen sogar im Mittelpunkt. Neueinsteiger verstehen allerdings nur Bahnhof: Wichtige Ereignisse werden nur im Vorbeigehen erwähnt, eine Datenbank oder einen Rückblick auf die Vorgänger gibt's gar nicht erst. Und das Ende wirft mehr Fragen auf, als es beantwortet, da winkt wohl schon Halo 7 um die Ecke.

Diesmal verschlägt es den Master Chief auf den Zeta Halo. Ihr verbringt fast das gesamte Spiel auf der gigantischen Ringkonstruktion, wo sich der Chief erstmals mit den Verbannten rumschlagen muss. Die kennt man zwar schon aus Halo Wars 2, doch trotzdem sich zig neue Fragezeichen auf: Wo ist der Anführer Atriox plötzlich hin, wer ist die mysteriöse Vorbotin und welche Ziele verfolgt sie, was hat Cortana mit alledem zu tun und was ist seit Halo 5 überhaupt passiert? Die Antworten bekommt man erst spät im Spielverlauf, allerdings bleibt die Inszenierung hinter den Erwartungen zurück: Meistens beschränkt man sich darauf, dass der Chief seine neue, gut gelaunte KI-Begleiterin in irgendeinen Terminal einstöpselt.



Halo Infinite liefert die schnellste, flüssigste Action der gesamten Halo-Reihe.

Blasse Schurken: Die Drahtzieher der Verbannten tauchen meist nur als Hologramm auf.


Um eine Basis der Verbannten auszuschalten, müsst ihr unter anderem die Treibstoffsilos hochjagen.


Zeta Halo: Die malerische Ringwelt steht euch nach dem Intro-Level offen.

Da gibt's dann ein paar Sprüche, ein paar Hintergrundinfos – und dann geht's schon weiter zum nächsten Terminal. Richtig große Skript-Ereignisse und aufregende Sequenzen sind selten und auch die Oberschurken bleiben blass, weil man sie meistens nur als Hologram zu Gesicht bekommt. Die werfen uns dann ein paar Drohungen an den Kopf und dann ist die Sache auch schon wieder vorbei. Mit der Zeit nutzt sich das einfach ab. Ein Lichtblick ist dagegen der stürmische Pilot, der euch durch das Abenteuer begleitet: Obwohl er nach dem Intro nur noch selten zu sehen ist, bilden seine emotionalen Auftritte starke Kontraste zum stoisch-coolen Master Chief. Die ausgefeilte Mimik und die professionelle Sprachausgabe machen sich da wirklich bezahlt.

Halo ohne Grenzen

Sobald ihr Zeta Halo erreicht habt, steht euch die komplette Spielwelt offen und ihr könnt selbst entscheiden, was ihr als Nächstes tun wollt. Das Freiheitsgefühl ist fantastisch, aber auch das Design überzeugt: Die organischen Landschaften sind von gigantischen Konstruktionen und Säulen durchsetzt, am Horizont hebt sich malerisch der Ring in den Himmel, während einem im Abgrund die Leere des Weltalls entgegenlacht. Unnatürliche Grenzen gibt es kaum, nur wenn ihr mit einem Fluggerät ausbüxt, pfeift euch das Spiel irgendwann unsanft zurück. Trotz aller Freiheiten erwartet euch aber wieder eine lineare Story mit fester Missionsabfolge, nur dürft ihr diesmal zwischendurch auch nach Lust und Laune die Spielwelt erkunden.

Leider führen die Hauptmissionen meistens nur in Türme oder unterirdische Gebäude, die sich oft erschreckend ähnlich sehen: Die metallisch glänzenden Gänge mögen zwar gut ins Halo-Setting passen, doch das macht sie nicht weniger leer und austauschbar. Auch die kurzen Bosskämpfe lassen viel Luft nach oben: Es gibt zwar ein paar richtig ordentliche Gefechte, doch mehrmals sperrt uns das Spiel auch einfach in einen engen Raum mit einem aggressiven Nahkämpfer ein – und das wird schnell nervig. Auch der Schlusskampf der Kampagne strapazierte unsere Geduld. Zumindest sind aber die Checkpoints so fair gesetzt, dass nie echter Frust aufkommt.

Erwartet kein Rollenspiel!

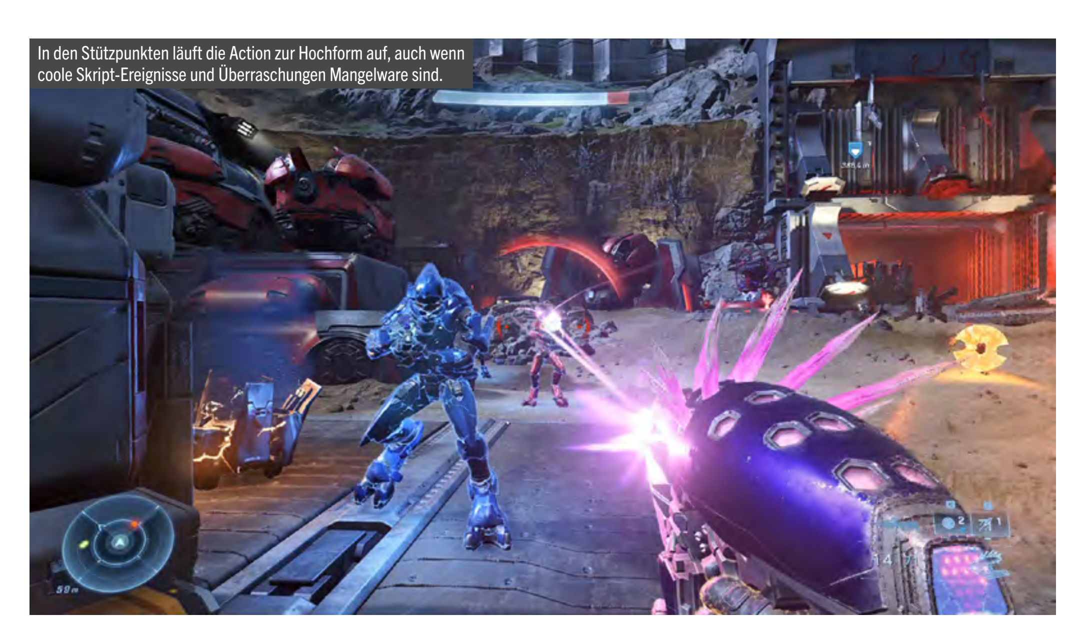
Mit seinen hübschen Tag- und Nachtwechseln, einer glaubhaften Geräuschkulisse und zahlreichen Wildtieren fällt die Spielwelt zwar richtig stimmungsvoll, aber auch überraschend leer aus. Es treiben sich beispielsweise keinerlei NPCs herum, die coole Nebengeschichten zu erzählen hätten – und das, obwohl der Halo eigentlich voller verlassener UNSC-Vorposten ist, sogar Spartans haben sich dort rumgetrieben. Warum nutzt man dieses Potenzial nicht für ein paar packende Sidequests? Das hätte so gut gepasst! Die einzigen Soldaten, die wir unterwegs treffen, sind die gleichen x-beliebigen Kämpfer, die uns genau wie im ersten Halo automatisch unterstützen, aber null Relevanz für die Geschichte haben. Auch gibt es abseits der Hauptpfade keine richtigen Geheimnisse zu entdecken, nur hier und da mal ein paar Artefakte aus der Blutsväterära, die aber nur eine kurze Audionotiz abwerfen. Das ist erstaunlich wenig. Man darf aber auch nicht vergessen: Halo Infinite ist nun mal kein Rollenspiel, es ist nicht mal ein Far Cry. Die schicke Spielwelt soll letztlich nicht mehr als eine Bühne sein, auf der ihr ein sattes Actionfeuerwerk abbrennt.

Master Chief in Topform

Und eben hier kann Halo Infinite richtig punkten: Egal ob am Gamepad oder mit Maus und Tastatur, die Feuergefechte gehen schnell, präzise und unheimlich befriedigend von der Hand. Man fühlt sich wie ein Superheld, wenn man durch die feindlichen Linien pflügt, explosive Kanister in Gegnergruppen schleudert, Kopfschüsse verteilt, Granaten wirft und im Vorbeigehen noch einem Elite den Gewehrkolben in die Visage rammt, als wäre es das Natürlichste der Welt. Da der Chief wieder rennen und klettern kann und das Leveldesign zig vertikale Elemente bietet, entstehen deutlich dynamischere, flüssigere und knackigere Kämpfe als in den früheren Halo-Spielen aus der Bungie-Ära. Klar ist aber auch: Wer das Spielgefühl von damals vermisst, wird Halo Infinite vielleicht als zu schnell und hektisch empfinden.

Durch das Open-World-Design habt ihr außerdem oft die Wahl, wie ihr vorgehen möchtet: Auf Distanz mit dem Scharfschützengewehr angreifen? Oder mit der Shotgun im Anschlag die Feindbasis stürmen? Oder warum nicht ein Fahrzeug schnappen und damit für herrliches Chaos sorgen? Meistens könnt ihr so spielen, wie es euch gefällt – zumindest bis euch die Munition ausgeht und ihr gezwungen seid, euch mit anderen Waffen einzudecken. Denn der Master Chief kann nach wie vor nur zwei Knarren gleichzeitig tragen.

Es gibt zwar nur wenige neue Gegnertypen und auch an den alten Feinden hat sich kaum etwas getan, doch zumindest ein Schwung frischer Knarren sorgt für Abwechslung. Anders als im Multiplayer ist hier nahezu jede Waffe wert- und sinnvoll, wobei das beliebte Kampf-


In den Stützpunkten läuft die Action zur Hochform auf, auch wenn coole Skript-Ereignisse und Überraschungen Mangelware sind.


Mit dem Greifhaken zieht man sich blitzschnell an Gegner ran und betäubt sie dabei.


KI-Soldaten besetzen automatisch unseren Warthog und folgen uns in die Schlacht.

gewehr eindeutig die Nase vorn hat. Trotzdem lohnt es sich, selbst im Eifer des Gefechts nach anderen Wummen Ausschau zu halten: Manche Gegner tragen Schilde, hier sind vor allem Energiewaffen wertvoll. Und Fahrzeuge nimmt man am besten mit dem Raketenwerfer oder der grandiosen neuen Skewer-Pfeilkanone auseinander. Netterweise gibt es einen Umgebungscanner, der euch Waffen und Munitionskisten in der Nähe hervorhebt, das erleichtert die Suche.

Die Sache hat einen Haken

Bei der Ausrüstung geht 343 wieder mal neue Wege, nachdem hier einige Mechaniken aus Halo 4 und 5 für Kritik sorgten: Der Master Chief kann zwar immer noch rennen, klettern und über den Boden schlittern, doch die Schubdüsen haben als Standardausrüstung ausgedient. Dafür habt ihr nun einen Greifhaken, der sich schnell als der heimliche Star des Spiels entpuppt. Mit dem Ding dürft ihr euch an nahezu jeder Oberfläche festkrallen und raufziehen, dadurch lassen sich selbst riesige Fassaden oder Berge rasch erklimmen. Das ist so unverschämt praktisch, dass selbst normales Springen und Laufen irgendwann lästig wird – mit dem Greifhaken ist man einfach schneller unterwegs!

Aber auch im Kampf könnte Batman glatt neidisch werden: Mit dem Greifhaken klaubt ihr Waffen aus der Ferne auf, schnappt euch explosive Kanister oder zieht euch an entfernte Gegner ran. Dabei werden die Feinde kurzzeitig mit einem Stromschlag betäubt, später könnt ihr außerdem noch einen mächtigen Nahkampfangriff dranhängen, der alle Feinde in der Nähe umhaut. Besonders lässig: Wenn ihr von einem feindlichen Banshee angegriffen werdet, könnt ihr euch per Greifhaken an den Flieger dranhängen und den Piloten aus dem Cockpit kicken – das klappt sogar in der Luft.

Im Spielverlauf findet ihr noch drei weitere Ausrüstungsteile, nämlich einen nützlichen Ortungssensor, einen Energiewall und die bekannten Schubdüsen aus Halo 5, mit denen ihr schnell ausweichen könnt. Manches davon wirkt im Vergleich zum Greifhaken zwar anfangs überflüssig, aber dafür könnt ihr eure Ausrüstung nun erstmals mit Spartan-Kernen aufwerten, die kreuz und quer in der Spielwelt verteilt sind. Die Schubdüsen erhalten so beispielsweise einen Unsichtbarkeitseffekt. Neben den vier Grundfertigkeiten lässt sich auch eure Panzerung in fünf Schritten verbessern, was spätestens im Schlusskampf unverzichtbar ist. Also schnappt euch die Upgrade-Punkte, wo ihr nur könnt!

Tolle Welt, dürftiger Inhalt

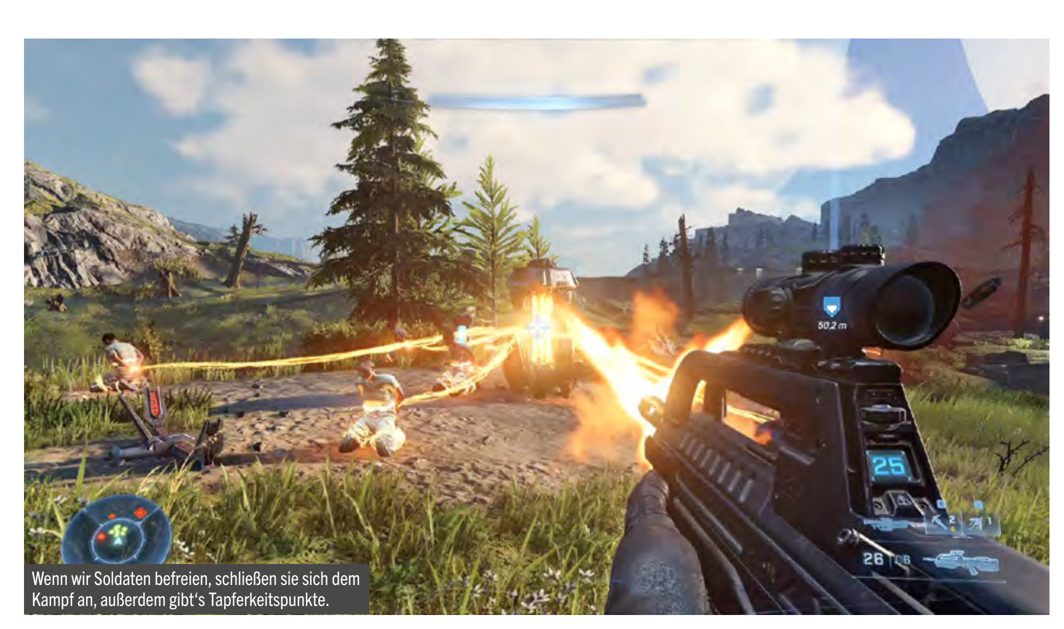
Für einen besseren Überblick steuert ihr erst mal einen feindlichen Vorposten an und erobert ihn zurück. Dadurch könnt ihr ihn als Schnellreisepunkt nutzen, außerdem werden alle Nebenaktivitäten in der Nähe auf eurer Map eingezeichnet. Leider fallen genau die aber ziemlich dürftig aus: Neben Spartan-Kernen könnt ihr beispielsweise Audionotizen finden, die ein paar Story-Hintergründe liefern, außerdem gibt's Rüstungskisten, die aber nur Skins für den Mehrspielermodus enthalten – das ist so spannend, wie es klingt.

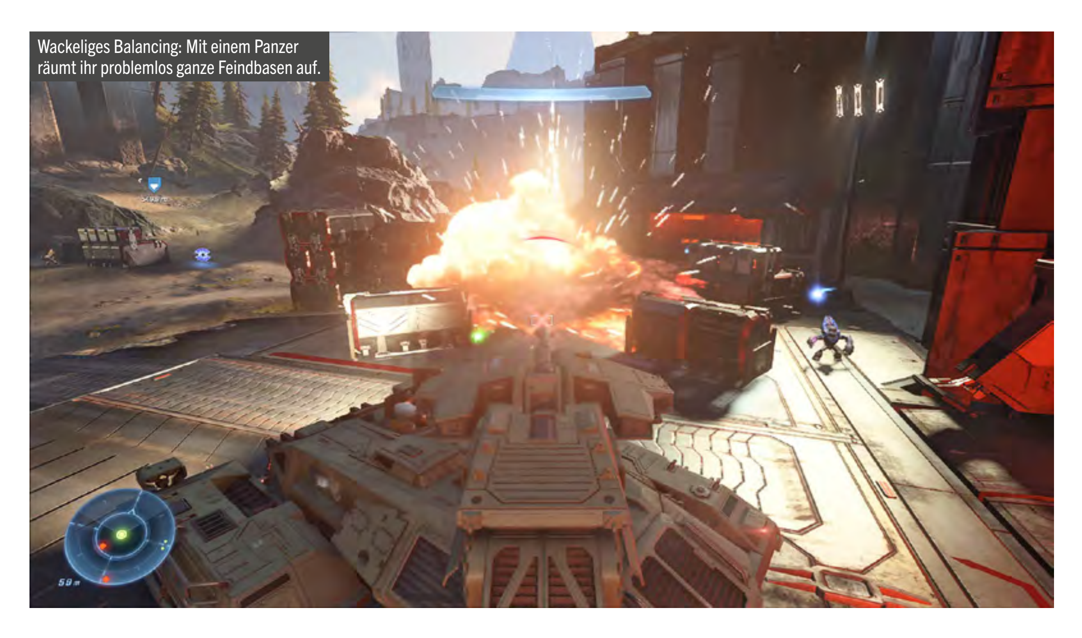
Zu den gelungeneren Nebenaufgaben zählen die großen Stützpunkte der Banished, in denen ihr euch zu mehreren Missionszielen durchkämpfen müsst. Kompliziert wird das Ganze aber nie, die Action steht im Vordergrund: Knöpfe drücken, Silos in die Luft jagen, Tore öffnen, unterwegs vielleicht mal ein paar Soldaten befreien – das war's im Wesentlichen. Spaß macht's trotzdem, schon allein weil hier einige der besten Kämpfe im ganzen Spiel stattfinden.

Zusätzlich gibt's noch ein paar hochrangige Gegner, die kreuz und quer über die Spielwelt verteilt sind. Diese Mini-Bosse verfügen nicht nur über deutlich mehr Lebenspunkte, sondern tragen auch stärkere Waffen bei sich. Manche sind eine echte Herausforderung, andere dagegen fallen lächerlich einfach aus – zum Teil könnt ihr sie einfach mit einem Panzerschuss oder einer Rakete aus der Ferne ausknipsen. Nach eurem Sieg dürft ihr die Wumme eurem Arsenal hinzufügen, dabei handelt es sich um bekannte Alien-Waffen in stärkeren Varianten. So erhaltet ihr beispielsweise einen Needler, der auch auf Distanz äußert präzise ins Ziel trifft. Das ist zwar anfangs cool, fällt auf lange Sicht jedoch nicht ins Gewicht: Da ihr die Sonderwaffen zwar nachladen, aber nicht bei besiegten Feinden finden könnt, verlieren sie spätestens in den Hauptmissionen schnell an Bedeutung.

Durchmarschieren ist auch okay

Indem ihr Nebenaufgaben abhakt, erhaltet ihr Tapferkeitspunkte. Je mehr ihr davon sammelt, desto mehr Waffen und Fahrzeuge werden an den Vorposten freigeschaltet. Dort könnt ihr euch dann nach Belieben eindecken, wer mag, schnappt sich ein Energieschwert und einen Raketenwerfer, ruft sich noch einen Panzer herbei und macht damit so ziemlich alles platt. Sobald ihr einen fliegenden Untersatz freigeschaltet habt, könnt ihr die prachtvolle Open World außerdem rasend schnell erkunden und


Wenn wir Soldaten befreien, schließen sie sich dem Kampf an, außerdem gibt's Tapferkeitspunkte.



Wackeliges Balancing: Mit einem Panzer räumt ihr problemlos ganze Feindbasen auf.

alle Nebenaufgaben ruck zuck abhaken. Nötig ist das aber nicht, es gibt schließlich keine Erfahrungspunkte oder Charakterstufen. Bis auf eine Handvoll Spartan-Kerne und ein paar Vorposten kann man die ganzen Zusatzaufgaben also auch problemlos ignorieren. In dem Fall ist man allerdings schon in 10 bis 15 Stunden durch. Nur wer alles erledigen will, kann gute 20 Stunden einplanen. Das ist zwar lang für ein Halo, doch für ein Open-World-Game eher kurz geraten.

Schicke Grafik mit Matschfaktor

Halo Infinite ist neben Halo Wars 2 das erste Spiel in der Reihe, das von Anfang an für den PC entwickelt wurde. Es gibt Unterstützung für Ultrawide-Monitore, zig Optionen und eine frei konfigurierbare Steuerung – so muss es sein! Bei der Technik zeigt sich ein gemischtes Bild: Die Spielwelt glänzt zwar mit fantastischer Weitsicht, schöner Architektur und sauberen Texturen, doch dafür gerät die Optik gerade auf Distanz oft matschig und unscharf. Das liegt daran, dass Halo Infinite die Auflösung automatisch verringert, um eine gute Performance zu erreichen. Und das sollte man auch, denn bei 30 Fps fühlt sich das Spiel ruckelig und unsauber an, selbst die Cutscenes stottern sichtbar. Unser Tipp: Legt die minimale und maximale Framerate auf 60 Fps fest und schraubt dafür an anderen Grafikreglern, bis ihr ein möglichst scharfes Bild *und* eine flüssige Performance habt. DLSS und FidelityFX werden übrigens nicht unterstützt, hier hoffen wir auf einen künftigen Patch. Bei der Gelegenheit können die Entwickler auch noch ein paar Bugs ausbügeln: Wenn wir zum Beispiel an einem Vorposten ein Fahrzeug herbeirufen, rennen häufig befreundete Soldaten auf die Landefläche und werden von einem abgeworfenen Panzer plattgemacht. Was haben wir im Test gelacht!

Grafik hin, Technik her: Der heimliche Star der Atmosphäre ist mal wieder der Soundtrack, der sich stark an den ersten Serienteil anlehnt und viele klassische Melodien zurückbringt. Überhaupt wurde beim Sound ganze Arbeit geleistet: Die deutschen und englischen Sprecher sind gut, selbst die Grunts und Schakale wurden mit viel Hingabe vertont und lockern die Action mit ihren albernen Sprüchen auf. Dass die deutsche Übersetzung auch ein paar Schönheitsfehler hat, lässt sich da locker verschmerzen.

Die Einzelspielerkampagne von Halo Infinite kostet 60 Euro bei Steam oder 70 Euro im Microsoft Store, wobei letztere Variante auch die Xbox-Versionen umfasst. Alternativ ist das Spiel im Game Pass enthalten. Im nächsten Jahr soll auch ein Koop-Modus für die Kampagne erscheinen, vor Mai 2022 ist damit allerdings nicht zu rechnen. Der gelungene Mehrspielermodus, der ebenfalls in die Wertung einfließt, ist dafür schon erhältlich und kostenlos als Free2Play-Titel spielbar (siehe letzte Ausgabe). ❑



Typisch Halo: Viele Innenräume wirken kahl, leer und wiederholen sich ständig.



Mit der Zeit schaltet ihr stärkere Sonderwaffen frei, die aber kaum Auswirkungen haben.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Zweifellos das größte Halo, aber leider nicht das beste."

In den ersten Stunden war ich von der Kampagne begeistert: Spannende Story-Ansätze, tolle Atmosphäre, klasse Musik, eine wunderschöne Open World und die flüssigste Halo-Action, seit der Master Chief laufen kann. 343 bringt die Serie endgültig auf Vordermann und stellt wichtige Weichen für die Zukunft. Doch nach einer Weile machte sich auch Ernüchterung breit: Die uninspirierten Nebenaufgaben kann ich ja gerade noch verstehen, aber warum bitte gibt es keine interessanten NPCs auf dem Ring, mit denen man spannende Nebenhandlungen erzählen könnte? Überall tummeln sich Soldaten, da wird doch mal jemand was zu erzählen haben! Auch das Leveldesign hat Schwächen, in den kargen Innenräumen habe ich streckenweise das Gefühl, durch ein Remake von Halo 1 zu latschen. Bei der Story bin ich zwiegespalten: Einerseits gibt es echte Lichtblicke wie den Piloten, starke Cutscenes und ein paar Momente, in denen sich die Autoren deutlich bemühen, das Chaos um Cortana ein bisschen einzufangen. Doch dann poltern die Schurken wieder unmotiviert ihre Drohungen runter, man erlebt eine Wiederholung nach der nächsten – und das alles während sich die meisten Neueinsteiger vermutlich noch fragen, worum es überhaupt geht. Die meisten Halo-Spiele tun sich schwer damit, die Lore vernünftig zu vermitteln. Doch gerade Halo Infinite hätte sich mit seiner Open World wunderbar dazu geeignet, hier wirklich mal alle ins Boot zu holen. Trotzdem will ich nicht zu viel meckern, schließlich hat mir meine Zeit auf dem Zeta Halo immer noch viel Spaß gemacht: Auch wenn einige Wünsche offen bleiben, ist Halo Infinite zweifellos einer der besten Shooter des Jahres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schicke, frei erkundbare Welt
- ➕ Schnelle, flüssige Action
- ➕ Enorm praktischer Greifhaken
- ➕ Dichte Atmosphäre, gute Grafik
- ➕ Gute deutsche Sprecher
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Ordentliches Waffenarsenal
- ➕ Guter Free2Play-Mehrspielermodus
- ➕ Für ein Halo ziemlich umfangreich
- ➕ Viele PC-Optionen
- ➖ Eintöniges Indoor-Leveldesign
- ➖ Lückenhafte Story mit offenem Ende
- ➖ Keine interessanten NPCs
- ➖ Einfallslose Nebenaktivitäten
- ➖ Wenig zu entdecken
- ➖ Grafik mitunter matschig
- ➖ Durchwachsene Bosskämpfe
- ➖ Teils überflüssiges Upgrade-System
- ➖ Für Neueinsteiger bleibt vieles unklar



Genre: Action
Entwickler: Fishlabs
Hersteller: Deep Silver
Termin: 03. Dezember 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Chorus

Im Dezember brachte das deutsche Entwicklerstudio Fishlabs mit Chrous nochmal ein Sci-Fi-Highlight auf den Markt. Der Weltraum-Shooter begeistert mit packenden Kämpfen und einer dunklen Story.

Von: Michael Grünwald

In den nächsten Jahren sollen im Gaming-Bereich mehrfach die unendlichen Weiten des Weltalls erkundet werden dürfen. Mit Star Citizen und Everspace 2 befinden sich unter anderem zwei heiße Anwärter auf den langersehnten Nachfolger von Freelancer in der Entwicklung. Bis jetzt hat es nämlich kein Entwicklerstudio geschafft, an die Weltraum-Simulation von 2003 heranzukommen. Heimlich, still und leise startet seit dem 03. Dezember noch dazu Chorus durch. Der Third-Person-Weltraum-Shooter des Hamburger Entwicklerstudios Fishlabs hebt sich zwar etwas von den zuvor genannten Spielen ab, punktet dafür aber mit einer düsteren und spannenden Story.

Die dunkle Seite der Macht

Im Mittelpunkt der Geschichte steht Nara. Die einzigartige Pilotin kämpfte einst auf der Seite des Zirkels, eines dunklen Kults, der vom „Großen Propheten" angeführt wird. Nachdem Nara einen kompletten Planeten zerstörte und Milliarden unschuldige Menschen ihr Leben verloren, flüchtete sie ins Exil. Doch zu Spielbeginn holt die Vergangenheit unsere Heldin ein. Als der Zirkel anfängt, ihre neue Heimat anzugreifen, entschließt sich Nara, nicht mehr davonzulaufen und den Kult rund um den Großen Propheten zu bekämpfen. Trotz verstörender Visionen und der ständigen Angst, rückfällig werden zu können, dringt unsere Pilotin immer tiefer in die dunkle Welt des Zirkels ein.



Mit Highspeed durch enge Tempelanlagen: Ohne die Drift-Funktion wären wir in manchen Bereichen aufgeschmissen.

Schließen wir solche kleineren Zufallsereignisse ab, erhalten wir von den Piloten Credits oder Teile für unser Raumschiff. Danke, Herr Zivilist!

Chorus besitzt zusätzlich noch einen Fotomodus, in dem wir Schnappschüsse der wunderschönen Locations schießen können.

In der Spielwelt tauchen immer wieder solche bedrohlichen Risse auf und so einfach lassen sich die Dinger auch nicht wieder schließen.

Open World oder lineares Abenteuer?

In der rund 15-20-stündigen Hauptstory müssen wir die meisten Menschen zunächst dazu bringen, uns wieder zu vertrauen. Obwohl uns Chorus fünf offene Sternensysteme bietet, zieht sich der Handlungsstrang eher linear durch das Abenteuer. Wenn wir mit unserem Raumschiff von A nach B fliegen, kommt dennoch ein schönes Open-World-Feeling auf.

Wir stolpern auf unseren Reisen zu den Hauptquests immer wieder über Nebenmissionen und Zufallsereignisse. Während die kleineren Missionen abwechslungsreich sind, wiederholen sich die zufälligen Events relativ schnell. In unserem Testdurchlauf begegneten wir beispielsweise dreimal einer Pilotin, die vergessen hat, ihr Raumschiff aufzutanken. Zwar dauern die meisten dieser Ereignisse höchstens wenige Minuten, der Immersion schadet es trotzdem ein wenig.

Die fünf Sternensysteme Stega Rim, Stega Central, Amarok, Kinuuk und Nimika sind allesamt mit Sprungtoren verbunden. Sobald wir an einen bestimmten Punkt der Story gelangen, können wir also flott von System zu System hoppsen. Da Chorus ein reiner Weltraum-Shooter ist, sehen wir Planeten dagegen nur im Hintergrund und können diese nicht erkunden. Die Action findet einzig in der Schwerelosigkeit statt und das funktioniert sehr gut.

Ein treuer Begleiter

Im Kampf gegen den Zirkel kann Nara zudem auf die Dienste ihres Kult-Raumschiffs zählen. Forsaken ist nicht nur überaus intelligent, sondern zeigt und versteht auch Gefühle. Die Bindung der beiden spielt in der kompletten Geschichte eine große Rolle. Forsa, wie Nara ihren Begleiter nennt, zweifelt sogar getroffene Entscheidungen an und hinterfragt die Loyalität bestimmter Wegbegleiter. Das Zusammenspiel der Pilotin und ihres Raumschiffs passt hervorragend in die düstere Atmosphäre und bleibt bis zum letzten Augenblick spannend.

In der Nähe von Weltraumstationen finden wir Hangars, in denen wir Forsa auf den neuesten Stand der Technik bringen. Mit Credits, die wir in den Weiten des Weltraums einsammeln oder durch das Abschließen von Missionen erhalten, kaufen wir dort Verbesserungen für unser Raumschiff. So lassen sich der Rumpf und der Schild verstärken, außerdem verbessern wir Gatling Gun, Laser- und Raketenwaffe. Auch ein paar Modifikationen für mehr Durchschlagskraft oder einen besseren Antrieb lassen sich installieren.

Abwechslungsreiche Dogfights

Für die vielen unterschiedlichen Gegnertypen benötigen wir nämlich verschiedene Taktiken und Waffen. Die einfachen Zirkel-Crows greifen meist in Gruppen an, sind aber leichte Beute für unsere Gatling Gun. Bei Ravens und Vultures benötigen wir dagegen schon mehr Feuerkraft durch Laser und Raketen. Und das ist lange noch nicht alles. Der Kult besitzt eine



Solange Nara keine Miene verzieht, kann sich auch ihr Charaktermodell sehen lassen. Doch Emotionen hat die Gute nicht so drauf.



Wo genau ist hier oben und unten? Kein Problem! Per Tastendruck können wir unser Raumschiff zwischendurch ganz einfach neu ausrichten.



Wenn uns das Zirkel-Vulture mit seinem Laserstrahl fokussiert, müssen wir im richtigen Moment ausweichen. Viele Treffer halten wir nämlich nicht aus.

riesige Armada an Schiffstypen. In den meisten Schlachten müssen wir flink zwischen unseren Waffen hin-und-herwechseln, um zu bestehen.

Zusätzlich kann Nara noch übersinnliche Fähigkeiten einsetzen, die in den Kämpfen äußerst hilfreich sind. Auf Tastendruck driften wir beispielsweise mit unserem Raumschiff durch enge Abschnitte, teleportieren uns direkt hinter Feinde oder spüren versteckte Locations auf. Diese Rituale verbrauchen Energie und sind daher nur begrenzt einsetzbar. Trotz dieser verschiedenen Hilfsmittel ist Chorus eine ganz schöne harte Nuss. Vor allem die Bossfights stellten uns bereits auf der zweiten von vier Schwierigkeitsstufen ordentlich vor Probleme. Wem das als Ansporn nicht genügt, der hat sogar noch die Möglichkeit, einen Permadeath-Modus einzuschalten. Das heißt: Bloß nicht sterben, sonst in das Weltraum-Abenteuer schnell vorbei!

Starkes Gameplay mit packenden Kämpfen

Unmöglich ist es aber nicht, den Weltraum-Shooter ohne zu sterben durchzuspielen. Hilfreich dabei ist die arcadige Steuerung, denn mit dem Tastatur/Maus sowie Gamepad lassen sich die Raumschiffe gut durch das Weltall manövrieren. Ja, Plural. In manchen Missionen dürfen wir nämlich an Bord von Großraumschiffen, die sich ein wenig anders steuern.

Sollte es in Asteroidenfeldern oder bestimmten Tempel-Abschnitten doch einmal enger zugehen, unterstützt uns das Drift-Ritual von Nara. Trotz der relativ einfachen Handhabung ist aller Anfang schwer. Vor allem auf dem Gamepad brauchten beim Test wir ein bisschen Eingewöhnungszeit, um mit der Tastenbelegung zurecht zu kommen, da haben es Keyboard-Nutzer etwas einfacher. Manche Abschnitte lassen sich beispielsweise nur erreichen, wenn vorher in kürzester Zeit bestimmte Aktivierungsprozesse eingeleitet wurden. Dabei müssen wir mit dem Controller zum Boosten die hintere Schultertaste drücken und mit der Vorderen das Driften ausführen. Das erfordert einiges an Geschick, aber mit ein wenig Übung klappen auch diese Manöver.

Die Steuerung in den Dogfights funktioniert ohne Schwierigkeiten. Wer sich schon immer gefragt hat, wie sich Luke Skywalker und Co. in den Kämpfen gegen das Imperium fühlen, ist in Chorus richtig aufgehoben. Die Weltraum-Schlachten machen ordentlich Laune. Spätestens, wenn wir unseren ersten großen Zwischenboss in einem bildgewaltigen Partikel-Feuerwerk besiegt haben, wollen wir so schnell nicht mehr aufhören. Die Mischung aus offensivem Gameplay, bei dem wir


Forsa, unser intelligentes Raumschiff, steht uns mit Rat und Tat zur Seite. Manchmal zweifelt es aber auch unsere Meinung an. Zu Recht?



Beim ersten Zusammentreffen mit neuen Gegnern bekommen wir gezeigt, welche Stärken und Schwächen die Schiffstypen besitzen.



Mit Naras Ritual der Sinne spüren wir in der Spielwelt auch Kisten auf. Darin sind Credits oder Schiff-Upgrades enthalten.

Ein Blick zurück: Solche Erinnerungen sind in allen Sternsystemen verstreut. Nara erfährt darin mehr Infos über die Vergangenheit.

unseren Feinden überlegen entgegentreten, und defensiven Kämpfen, in denen Rückzug und Abwarten besser funktionieren, macht den Abwechslungsreichtum perfekt.

Schickes Abenteuer, aber Abzüge in der B-Note

Wenn wir schon über Abwechslung sprechen, können wir auch sagen, dass sich die fünf Sternensysteme ordentlich voneinander unterscheiden. Eine Gemeinsamkeit haben sie nur, wenn es um die tolle Optik geht. Chorus bietet zwar deutlich weniger Umfang wie ein Everspace 2, aber dafür kann sich der Shooter definitiv blicken lassen. Selten sahen die unendlichen Weiten so schick aus. Selbst wenn einmal die Hölle los ist und uns der Zirkel wieder unzählige Gegner auf den Hals hetzt, läuft das Abenteuer auf allen Plattformen komplett ruckelfrei.

Beleuchtung, Spiegelungen und andere Effekte sind ebenfalls auf einem hohen technischen Niveau. Ein paar Probleme gibt es dagegen in den Zwischensequenzen. Wenn wir Nara zwischendurch in Sequenzen zu Gesicht bekommen, sind ihre Gesichtsanimationen recht hölzern. Das ist schade, denn zu der düsteren und emotionalen Geschichte passt die ein wenig schläfrige Mimik unserer Heldin nicht wirklich. Aber wie eingangs erwähnt, Chorus ist ein reines Weltraum-Abenteuer und punktet im Endeffekt da, wo es punkten soll.

Schlimmer ist es, dass uns im Story-Durchlauf auf der PS5 dreimal die Konsole abgestürzt ist – so als Warnung für Konsolenmitbenutzer, auf dem PC lieft das Spiel problemlos. Denn während wir innerhalb einer Mission faire Kontrollpunkte erhalten, setzt uns das Spiel nach dem Schließen der Anwendung ein gutes Stück zurück und lässt uns im Worst-Case-Szenario die komplette Quest noch einmal von vorne spielen. Gerade in den knallharten Bosskämpfen kann das schon frustrieren. Die Entwickler wissen über die Probleme jedoch Bescheid und arbeiten an einem Patch, der die bekannten Kinderkrankheiten beheben soll – oder schon behoben hat, wenn ihr das hier lest.

Keine deutsche Synchronisation

An der Sprachausgabe wird sich dagegen vermutlich nichts mehr ändern. Deswegen müssen wir hier erwähnen, dass Chorus nur eine englische Synchronisation besitzt. Deutsche Untertitel sind aber im Spiel enthalten und auch gut lesbar. Wenn es jedoch einmal wilder auf dem Bildschirm zugeht und jemand der englischen Sprache nicht gewachsen ist, kann es schon vorkommen, dass Story-Schnipsel untergehen. Die Original-Synchronsprecher machen dafür einen tollen Job. Vor allem Cassie Bradley, die Stimme hinter Nara, müssen wir hervorheben. Die zerrissene Persönlichkeit unserer Heldin so grandios umzusetzen, zählt zu den Highlights der letzten Spiele-Monate und kann sich trotz der etwas hölzernen Animationen sehen lassen. Auch der allgemeine Soundtrack fügt sich in das starke Gesamtbild des Weltraum-Abenteuers ein. Die Sinthesizer-Klänge des Komponisten Pedro Macedo Camacho stimmen schon im Hauptmenü auf ein tolles Adventure ein.

Bei den Soundeffekten während der Dogfights haben sich die Macher außerdem von Science-Fiction-Klassikern inspirieren lassen. Wenn ein Zirkel-Schiff in unmittelbarer Nähe an uns vorbeibraust, dann klingt das wunderbar wuchtig. Alles in allem hat es Entwickler Fishlabs geschafft, einen tollen Weltraum-Shooter mit packender Action und spannender Story auf die Beine zu stellen. ❑

Zwischen den fünf Systemen hoppsen wir ganz einfach herum. Wir brauchen dafür nur ein funktionierendes Sprungtor und natürlich ein Schiff.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Dieses Weltraum-Abenteuer macht einfach nur Spaß!"

Der Weltraum hat einfach immer etwas Faszinierendes. Wenn er dann noch so gut umgesetzt ist wie in Chorus, würde ich am liebsten einfach nur durch die Gegend fliegen und die Sternensysteme erkunden. Doch in einem Shooter stehen natürlich die Kämpfe im Vordergrund und das funktioniert zum Glück auch einwandfrei. Außerdem rettet man die Welt ja nicht alle Tage. Ich bin mir sehr sicher, dass gerade Fans von Star Wars voll auf ihre Kosten kommen. Einen riesigen Raumfrachter nach und nach in seine Einzelteile zu zerlegen, macht schon ordentlich Laune. Selbst so heiß erwartete Spiele wie Everspace 2 und Star Citizen können sich an den packenden Dogfights von Chorus durchaus eine Scheibe abschneiden. Und obwohl ich nicht der allergrößte Fan von sehr knackigen Spielen bin, hatte ich im gesamten Verlauf die Motivation, diese verdammten Bosse zu besiegen und mich auch an den schwersten Schwierigkeitsgrad zu wagen. Über das Ergebnis davon hüllen wir jetzt aber lieber mal den Mantel des Schweigens.

PRO UND CONTRA

- + Fesselnde Story
- + Actiongeladene Kämpfe
- + Viele Gegnertypen
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Arcadige Steuerung
- + Optisch eine Augenweide
- + Keine Ruckler
- − Hölzerne Charakteranimationen
- − Zu wenige Entscheidungsmöglichkeiten
- − Keine deutsche Sprachausgabe



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Frima Studio
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 21. Oktober 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Disciples: Liberation

Ein Dark-Fantasy-Abenteuer mit interessanten Charakteren, schwierigen Entscheidungen, aber auch einem ganz entscheidenden Makel.

Von: Matthias Dammes

Im Sub-Genre der Strategie-Rollenspiele gehört die Disciples-Reihe genauso zum Inventar wie King's Bounty und Genre-Primus Heroes of Might and Magic. Vor über 20 Jahren aus der Taufe gehoben, brachte die Serie einige gute Titel hervor. Der letzte liegt nun aber bereits zwölf Jahre zurück. Zeit, diese Durststrecke zu beenden, dachte sich Publisher Kalypso Games und verpflichtete die kanadischen Entwickler von Frima Studio, um Disciples: Liberation umzusetzen. Das Team hat im Genre zwar bislang keine Erfahrung, trotzdem ist ihnen ein sehr ordentlicher Eintrag in der Disciples-Reihe gelungen.

Eine Welt im Krieg

Wie schon in den Vorgängern verschlägt es uns in die Dark-Fantasy-Welt von Nevendaar. Eine Welt, in der die verschiedenen Rassen wie die Elfen, das Imperium der Menschen, die Untoten und die Dämonen im ewigen Konflikt miteinander liegen. Inmitten dieses Chaos schlüpfen wir in die Rolle von Avyanna, die sich zusammen mit ihrem Kindheitsfreund Orion als Söldner verdingt. Eines Tages werden die beiden in eine Geschichte hineingezogen, in der sie im Zentrum stehen und sie sich mit den zerrissenen Zuständen in der Welt auseinandersetzen müssen.

Die Story ist interessant erzählt und wartet im Verlauf mit einigen interessanten Wendungen auf. Vor allem aber lebt sie von den knallharten Entscheidungen, die sie dem Spieler immer wieder abverlangt. Die vier bereits angesprochenen Fraktionen bekämpfen sich gegenseitig und haben meist auch noch interne Konflikte am Laufen, was



Auf den Karten der einzelnen Gebiete sind wichtige Einrichtungen wie Minen, Dungeons und Heilbrunnen deutlich verzeichnet.



Retten wir den einen oder den anderen? Immer wieder stehen wir vor schwierigen Entscheidungen, die weitreichende Folgen haben können.



In der Stadt Yllien errichten wir Gebäude der einzelnen Fraktionen, um deren Einheiten zu rekrutieren und auszubilden.

Auf der linken Seite legen wir die Auf- und Zusammenstellung unserer Truppen fest. Drei Einheiten in der Backline, davor Avynna, zwei Gefährten und bis zu zehn weitere Einheiten.

zu einer sehr komplexen Gesamtgemengelage führt. Häufig gilt es bei Entscheidungen, sich auf die Seite bestimmter NPCs zu schlagen. Nicht immer ist dabei sofort ersichtlich, welche Auswirkungen das für unser Standing bei den vier Völkern hat. So können wir uns auf die Seite eines Trupps von Menschen schlagen, aber trotzdem Ansehen beim Imperium verlieren, weil die von uns unterstützten Kämpfer möglicherweise einer religiösen Gruppierung angehören, die am Sturz des Imperators arbeitet.

Die Welt von Nevendaar ist in ein gutes Dutzend Levels eingeteilt, durch wir unsere Heldin stellvertretend für unsere gesamte Armee bewegen. Ähnlich wie King's Bounty 2 haben die Entwickler auch bei Disciples: Liberation die rundenbasierte Strategiekomponente aus diesem Teil des Spiels entfernt. Stattdessen bewegen wir uns in Echtzeit durch die Gebiete. Allerdings hat man die stilisierte Iso-Perspektive beibehalten, wie sie für das Genre üblich ist. Das passt unserer Meinung nach deutlich besser zum Spiel und spielt sich auch deutlich angenehmer als die Third-Person-Ansicht bei der Konkurrenz.

Eine Stadt als Zuflucht

Wie aus den Vorgängern gewohnt, sammeln wir in den Leveln Rohstoffe ein, nehmen Produktionsgebäude für Ressourcen ein, reden mit NPCs und treffen auf jede Menge feindlicher Armeen. Die angesprochenen Rohstoffe benötigen wir, um neue Einheiten anzuwerben, diese zu trainieren, Zauber zu erlernen, Gegenstände zu verbessern und Gebäude auszubauen. Denn erneut dient uns eine zentrale Stadt als Stützpunkt für unsere Abenteuer. Diese ist jedoch kein fester Anlaufpunkt auf der Oberwelt, sondern ein mystischer Ort, den wir per Portal erreichen. Früh im Spiel stolpern unsere Helden zufällig über das geheimnisvolle Yllian. Egal, wo wir uns gerade in der Welt befinden, jederzeit können wir auf Knopfdruck in die Stadtansicht schalten.

Hier lassen sich eine Schmiede, ein Marktplatz und diverse Gebäude der verschiedenen Fraktionen errichten. Letztere dienen zur Rekrutierung von verschiedensten Einheiten der jeweiligen Völker. Je höher diese Bauten aufgewertet sind, desto bessere Truppen lassen sich verpflichten. Allerdings benötigen wir dafür auch ein gutes Ansehen bei der entsprechenden Fraktion. Es ist also von Vorteil, wenn man zumindest mit einem der Völker richtig dicke ist, um Zugriff auf die mächtigsten Kämpfer zu haben.

Gute taktische Anlagen

Gut ausgebildete Krieger sind vonnöten, denn gekämpft wird in der Welt von Nevendaar mehr als genug. Die Schlachten finden in rundenbasierten Taktikkämpfen auf gesonderten Hexfeld-Karten statt. Die Zugreihenfolge der verschiedenen Einheiten wird über ihren jeweiligen Initiative-Wert bestimmt. Die einzelnen Kämpfer können über verschiedene Arten von Aktionspunkten verfügen, die bestimmen, wie oft die Einheit pro Runden Angriffe und Bewegungen ausführen kann. Jeder Einheitentyp verfügt über für sie spezielle Fähigkeiten. Dazu gehört ein Standardangriff, ein Spezialangriff, der mächtiger ist, aber über einen Cooldown verfügt, sowie eine passive Fähigkeit.

Hinzu kommt eine sogenannte Backline-Fähigkeit, die dann zum Tragen kommt, wenn man die Einheit in die hinterste Linie der eigenen Aufstellung platziert. In dieser hintersten Linie können bis zu drei Kämpfer platziert werden. Diese nehmen nicht aktiv am Kampf teil, versorgen die restlichen Truppen durch ihre Backline-Fähigkeit aber mit spannenden passiven sowie aktiven Boni. Wenn wir zum Beispiel einen Druiden der Elfen in die Backline stellen, heilt dieser einmal pro Runde unsere Einheit mit den niedrigsten Lebenspunkten.

In die eigentliche Schlachtformation beordern wir neben unserer Heldin Avyanna insgesamt bis zu zehn reguläre Einheiten sowie zwei Gefährten. Wie viele Truppen wir befehligen können, hängt auch von Avyannas Führungswert ab. Je mächtiger eine Einheit ist, desto mehr Führung wird für sie benötigt. Wir entscheiden uns also, ob wir lieber weniger, dafür stärkere Einheiten aufstellen, oder ob wir mit Masse statt Klasse arbeiten. So gibt es durchaus einige taktische Überlegungen anzustellen, die schon bei der Aufstellung der eigenen Armee beginnen. Während des Kampfgeschehens müssen wir dann zu-



Auf solchen Hexfeld-Schlachtfeldern finden die Kämpfe statt. Die Leiste am oberen Bildrand zeigt die Zugreihenfolge an.



Viele Einheiten verfügen über zwei aktive, eine passive und eine Backline-Fähigkeit. Die richtige Mischung führt zum Erfolg.



Nach einer Weile hat man einen eingespielten Kampfablauf mit seinen Lieblingseinheiten drauf, den man kaum verändern braucht, weil die entsprechende Herausforderung fehlt.

sätzlich auf Dinge wie Platzierung der Gegner, Hindernisse auf dem Schlachtfeld und besondere Bodeneffekte, die uns entweder schaden oder stärken können, achten.

Mangelnde Herausforderung

Was zunächst nach ansprechender taktischer Tiefe klingt, kommt während des Spiels aber nur bedingt zum Zuge. Das liegt daran, dass es keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade gibt und das Spiel schlicht zu einfach ist. Hat man einmal seine bevorzugte Truppenzusammenstellung gefunden, laufen viele der Kämpfe immer gleich ab. Wirklich gefordert wird man vom Gegner dabei nur selten. Meist vor allem, wenn der Feind einige Level höherstufiger ist als wir selbst. Immerhin lassen sich Kämpfe gegen klar unterlegene Gegner auch überspringen, solange sie nicht für die Handlung relevant sind. Trotzdem führt man noch unzählige manuelle Gefechte, die selten eine echte Gefahr darstellen.

Dass die Kämpfe meist zu einfach sind, wird auch an den ultimativen Skills deutlich, die Avyanna und ihre Gefährten im Verlauf der Handlung freischalten. Diese mächtigen Fähigkeiten haben zunächst einen Cooldown von einigen Runden, bevor sie erstmals eingesetzt werden können. Allerdings dauern die Kämpfe in der Regel nie so lange, dass man überhaupt die Gelegenheit bekommt. Wir konnten die Ultimate Skills genau zweimal einsetzen, während eines Bosskampfes, der dann doch mal ein paar Runden länger ging und in einem Gefecht, wo wir vorsätzlich ein paar Runden vertrödelt haben.

Sollte man doch einmal die eine oder andere Einheit verlieren, kauft man sich halt in seiner Stadt gleich einen ganzen Stapel neuer Truppen. Denn wenn man die Karten ordentlich erkundet und alle Gebäude einnimmt, schwimmt man spätestens ab der Mitte des Spiels in Rohstoffen. Da fragt man sich dann, wozu es den Marktplatz in der Stadt gibt, bei dem man Rohstoffe kaufen kann. Dabei ist Geld am Ende noch die seltenste Ressource. So hätten wir uns im Umkehrschluss eher die Möglichkeit gewünscht, Rohstoffe verkaufen zu können. Diese Option gibt es auf dem Markt nämlich komischerweise nicht.

Aufstieg einer Heldin

Ebenfalls nicht verkauft werden können die unzähligen Ausrüstungsgegenstände, die wir im Verlauf unseres Abenteuers ansammeln. Wie es sich für eine richtige Heldin gehört, können wir Avyanna nämlich mit diversen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten. Damit entwickeln wir ihre Charakterwerte in eine von uns bevorzugte Richtung und erlangen mit besonders mächtigen Gegenständen auch noch spezielle Boni dazu. Waffen und die sogenannten Emotionssplitter können wir neben der Heldin immerhin auch unseren Gefährten und teilweise sogar den normalen Truppen anlegen. Was dann noch übrig ist, wird in Ressourcen zerlegt, weil wir davon ja noch nicht mehr als genug haben.

Neben der Ausrüstung entwickelt sich Avyanna aber natürlich auch Rollenspiel-typisch über Level und Talentbäume weiter. Bis zu 80 Stufen können wir aufsteigen und erhalten dabei stets einen Skillpunkt. Diese investieren wir in



Mit jedem Stufenaufstieg verdiente Skillpunkte werden in diesen drei Talentbäumen verteilt. Jeder mit eigenen Vorteilen und Bedingungen.

In der Spielwelt entdecken wir Geheimwege (durch das Portal links), NPCs (Fragezeichen) und Rohstoffe (Pfeile).



Bis zu neun Gefährten der unterschiedlichsten Couleur könnt ihr um euch versammeln. In der Burg von Yllien könnt ihr mit ihnen sprechen.

die drei Stränge Kampf, Nephilim und Magie. Zusätzlich wählen wir ab einer bestimmten Levelstufe eine von vier Klassen, die sich auf unterschiedliche Art und Weise auf Kämpfe mit Waffen, Magie oder das Führen der Truppen spezialisieren. Die Klassenwahl hat dann auch Auswirkungen auf die Verfügbarkeit einiger Skills in den Talentbäumen. Gleiches gilt auch für das Ansehen bei den Fraktionen. Stehen wir in der Gunst bei den Elfen, können wir zum Beispiel spezielle Fähigkeiten für den Umgang mit Elfeneinheiten freischalten.

Eine ganz besondere Rolle unter unseren Truppen nehmen die bereits erwähnten Gefährten ein. Bei ihnen handelt es sich um Story-relevante Charaktere, die wir im Verlauf unseres Abenteuers treffen. Haben wir sie überzeugt, sich uns anzuschließen, stehen sie als spezielle Kämpfer für unsere Kampfformation zur Verfügung. Neben Avyanna können immer zwei Gefährten aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Darüber hinaus dienen diese Charaktere aber auch als wichtige Figuren bei der Interaktion mit den vier Fraktionen. Für jedes Volk lassen sich zwei Begleiter finden. Diese mischen sich dann auch immer wieder ein, wenn es zu Auseinandersetzungen mit entsprechenden Gruppierungen kommt. Zusätzliche können wir in unserer Stadt Yllian immer wieder mit den Gefährten sprechen.

Spaßbremse

Leider sind diese Gespräche nicht vertont. Die eigentlich gelungene (englische) Sprachausgabe wurde nicht auf das ganze Spiel, sondern nur auf die Hauptstory angewandt. So müssen wir ungefähr 50 Prozent der Texte und Dialoge selbst lesen. Immerhin schafft es das Spiel trotzdem, uns einen gewissen Charme der einzelnen Charaktere näherzubringen. Gerade aus Rollenspiel-technischer Sicht, mit seiner Erzählung, den Charakteren, der Charakterentwicklung über Skills und Ausrüstung sowie den häufig sehr schwierigen Entscheidungen, die Auswirkungen auf Fraktionsansehen und den Story-Verlauf haben, funktioniert Disciples: Liberation hervorragend.

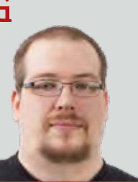
Beinahe würden wir das auch über den technischen Unterbau sagen. Die Grafik ist zweckmäßig hübsch, ohne groß hervorzustechen. Das Spiel läuft dabei angenehm flüssig und im Großen und Ganzen fehlerfrei. Es ist uns einmal passiert, dass sich eine Dialogstelle wiederholt hat, einmal wurde ein Kampf nicht richtig getriggert und wir mussten neu laden. Den einen oder anderen Absturz hatten wir auch zu beklagen, aber zum Glück speichert das Spiel auch von selbst sehr häufig. Zu Release plagten das Spiel zudem einige wirklich lästige Bugs. Darunter sogar ein ganz fieser Plotstopper kurz vor dem Ende. Das meiste wurde aber inzwischen durch Patches gefixed. Da haben die Entwickler immerhin vorbildlich reagiert. ❑



Avyanna kann umfangreich mit Ausrüstung ausgestattet werden, die ihre Werte verbessert und andere Boni verleiht. Unten seht ihr übrigens die im Überfluss vorhandenen Ressourcen.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein spannendes Abenteuer, das es uns viel zu leichtmacht."

Nachdem King's Bounty 2 in diesem Jahr bereits das Nischengenre der Strategie-RPGs wiederbelebt hatte, habe ich mich auf das neue Disciples gefreut. Die Vorabinformationen und Bilder haben ein spannendes Abenteuer versprochen, das den Wurzeln des Genres noch ein wenig mehr treu bleibt. Umso überraschter musste ich feststellen, dass auch hier die rundenbasierte Komponente aus der Oberwelt entfernt wurde. Dennoch funktioniert der gesamte Spielablauf hier für meinen Geschmack besser als in King's Bounty 2. Wirklich gefallen haben mir vor allem die interessanten Charaktere, die Story und diese verdammt harten Entscheidungen. Wenn man manchmal zwischen Pest und Cholera entscheiden muss und nicht weiß, welche Auswirkungen das auf das mir wichtige Ansehen bei Fraktion X hat, verflucht man schon mal die Autoren. Die gute Erzählung hilft aber, die Reise von rund 80 Stunden spannend zu halten, da die Kämpfe es leider nicht vermögen. Ich bin zwar kein Spieler, der besonders großen Wert auf hohe Schwierigkeiten beim Spielen legt. Aber wenn das Spiel so einfach wird, dass gewisse Spielelemente nutzlos werden, hätte auch ich mir ein paar höhere Schwierigkeitsgrade gewünscht. Alles in allem hatte ich aber sehr viel Spaß mit dem Spiel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Story
- ➕ Tolle Charaktere
- ➕ Knallharte Entscheidungen
- ➕ Tiefgründiges Fraktionssystem
- ➕ Vielfältige Einheiten
- ➕ Ausbaubare Stadt
- ➕ Heldin mit vielfältiger Charakterentwicklung
- ➕ Kämpfe lassen sich bei Überlegenheit überspringen
- ➕ Großer Umfang (80+ h)
- ➕ Mehrere Enden
- ➖ Viel zu einfach
- ➖ Einige Spielelemente kommen daher kaum zum Tragen
- ➖ Keine Schwierigkeitsgrade
- ➖ Nicht vollständig vertont
- ➖ Kampfanimationen kosten teilweise viel Zeit

WERTUNG 7

Icarus

Genre: Survival-Action
Entwickler: Rocketwerkz
Hersteller: Rocketwerkz
Termin: 03. Dezember 2021
Preis: ca. 25 Euro
USK: nicht geprüft

Icarus ist das neue Survival-Spiel des DayZ-Machers Dean Hall. Doch kann es überzeugen?

Von: Marc Schmidt & Lukas Schmid

Survival-Spiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Doch in den letzten Wochen hat ein neuer Stern am Firmament die Steam-Charts im Sturm erobert. Icarus ist der neueste Streich des DayZ-Machers Dean Hall. Dabei nutzt er ein einzigartiges Session-basiertes Spielprinzip. Doch gelingt es, den Erfolg des Zombiespiels DayZ zu reproduzieren, oder wird sich Icarus an der Sonne verbrennen und in das Meer der Bedeutungslosigkeit hinabstürzen?

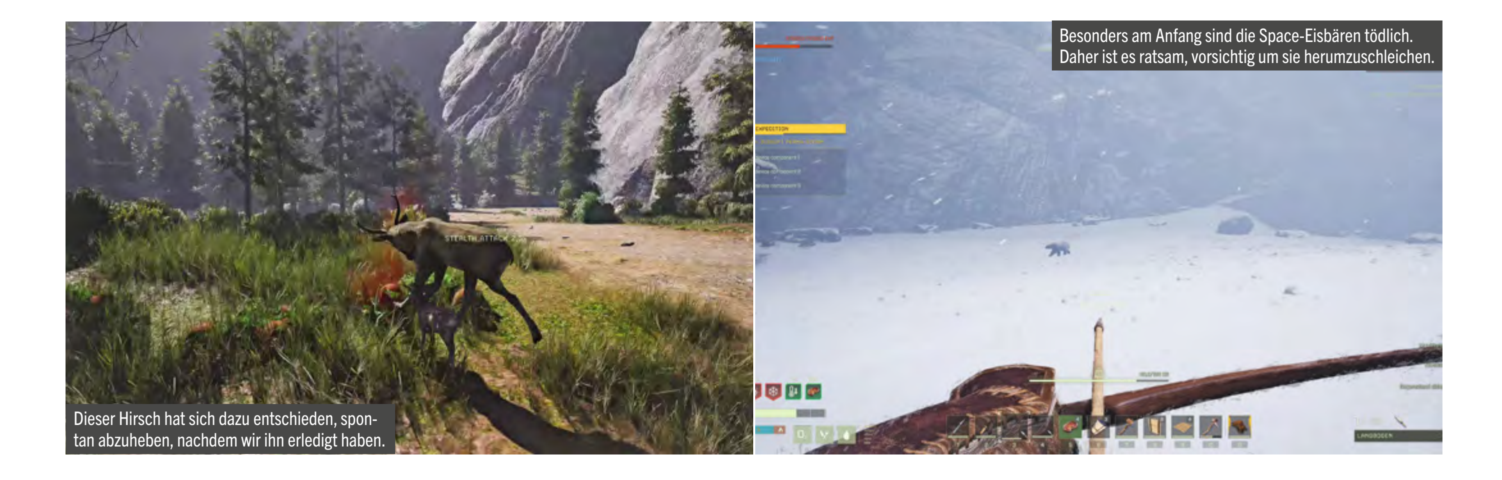
Der Planet Wolf 1061ca ist gerade einmal vier Lichtjahre von unserem Sonnensystem entfernt. Dabei gleicht er auf den ersten Blick stark unserer eigenen Erde. Es ist also kein Wunder, dass versucht wird, ihn zu besiedeln. Doch wie so oft sind die Menschen zu gierig. Ein Terraforming-Projekt läuft aus dem Ruder und verwandelt den Planeten in eine Giftkugel. Der nun tote Himmelskörper erhält den Namen Icarus. Nur eine kleine Gruppe waghalsiger Erzsucher wagt sich regelmäßig auf die Oberfläche und bringt exotische Materialien zurück zur Orbitalstation. Eigentlich klingt es so, als würde viel Potenzial in dieser Geschichte stecken, leider spielt sie aber maximal eine Nebenrolle. Immerhin, die Atmosphäre passt und als Gerüst fürs Gameplay langt die Erzählung schon. Und das Gameplay steht dann auch wesentlich mehr im Mittelpunkt.

Survival für Hartgesottene?

Icarus ist ein Hardcore-Survival-Spiel und das vermittelt es uns von Anfang an. Nachdem uns unsere Raumkapsel auf der Oberfläche abgesetzt hat, folgen wir zunächst dem genretypischen Jäger-und-Sammler-Prinzip. Doch als wir den ersten Baum fällen wollen, knallt uns dieser auf den Kopf und wir rennen erstmal mit einer saftigen Prellung durch die Gegend. Kurz darauf stoßen wir auf den ersten Wolf, der uns direkt in Stücke reißt. Spätestens jetzt ist klar: Icarus meint das mit dem Survival echt ernst. Eine andere Sache, die gleich zu Beginn auffällt, ist die leider miserable deutsche Übersetzung. Teilweise fehlt sie auch komplett. An anderen Stellen hat man einfach wörtlich übersetzt. So wird beim Schleichen das englische Wort „hidden" mit „Verstohlenheit" übersetzt und im Menü das Wort „Escape" mit „Flüchten". Das ist sehr schade. Wenn ihr der englischen Sprache nicht mächtig seid, werdet ihr vermutlich früher oder später Probleme bekommen. Nach den ersten Verständnisschwierigkeiten finden wir uns in einer Art


Besonders in der weiten, Artkis-artigen Region wird uns bewusst, wie klein wir doch eigentlich im Verhältnis zu den gigantischen Bergen sind. Icarus ist optisch durchaus beeindruckend.


Beim Basenbau haben wir es simpel gehalten. Wie auch alles andere in Icarus verschwindet euer Stützpunkt und muss in der nächsten Mission neu gebaut werden.



Dieser Hirsch hat sich dazu entschieden, spontan abzuheben, nachdem wir ihn erledigt haben.

Besonders am Anfang sind die Space-Eisbären tödlich. Daher ist es ratsam, vorsichtig um sie herumzuschleichen.

Tutorial wieder. Das fällt sehr rudimentär aus und erklärt nur die nötigsten Grundlagen. Durch die fehlerhafte Übersetzung und teils knappen Erklärungen wissen wir manchmal nicht, wofür manche Gegenstände gut sind. Das kann wichtige Forschungspunkte kosten, die wir mit jedem Levelaufstieg bekommen. Ein Nachschlagewerk zu Spielmechaniken gibt es nicht. Nachdem man diesen ersten Schock verdaut hat, merkt man, dass Icarus aber doch auch seine guten Seiten hat.

Learning by dying

Und das, obwohl es ganz schön fies zu uns ist. Das Spiel versucht, uns auf alle möglichen Art und Weisen zu töten. Das beginnt bei der giftigen Atmosphäre und endet bei den wildgewordenen Wolfsrudeln noch lange nicht. Dazu kommen Debuffs, die uns ordentlich zu schaffen machen. Wenn uns zum Beispiel ein Wolf angreift, besteht die Chance, dass er uns permanente Wunden zufügt. Die sorgen dafür, dass wir eine stark verminderte Regeneration haben. Diese Wunden müssen wir dann mit einer Mullbinde verarzten, um den Effekt loszuwerden. Doch es gibt auch temporäre Effekte, die uns das Leben schwermachen. Dazu zählen zum Beispiel Parasiten beim Trinken von unreinem Wasser. Gemäß dem Prinzip „learning by dying" macht die schmerzhafte Erfahrung uns aber immer kompetenter. Jedoch gibt es auch positive Buffs. Mit Lebensmitteln können wir unsere eigenen Fähigkeiten verbessern. Wir erhalten dabei andere Boni, je nachdem, was wir essen. Eine ausgewogene Ernährung ist also auch in Icarus sehr wichtig. Mit Erreichen des Midgames geht es dann so langsam bergauf. Der vielseitige Talentbaum und das Freischalten besserer Werkzeuge und Waffen machen es uns leichter, in der brutalen Wildnis zu überleben.

Frischer Wind fürs Genre?

Icarus macht einiges anders als andere Genre-Vertreter. Denn das Spiel ist wie eingangs erwähnt Session-basiert. Was heißt das? In zahlreichen Missionen erledigen wir verschiedene Aufgaben. Dabei erforschen wir den Planeten und sammeln exotische Materialien. Jede Mission hat dabei ein Zeitlimit. Das umfasst allerdings mehrere Echtzeit-Tage und ist somit sehr gütig gesetzt. Gar nicht gütig: Nach jeder Mission müssen wir komplett von vorne beginnen. Nach dem erfolgreichen Abschluss kehren wir auf die Orbitalstation zurück und erhalten etwas Geld als Belohnung. Allerdings verlieren wir dabei eben alle Gegenstände, die wir bei uns tragen. Zwar können wir mit den erhaltenen Geld Gegenstände kaufen, die uns erhalten bleiben. Jedoch wird das erst im späteren Spielverlauf wirklich relevant. Ansonsten bleibt nur unser Level erhalten. Dieses System kann zu Beginn wirklich frustrierend sein. Zwar werden wir mit der Zeit routinierter und erarbeiten uns schneller den Fortschritt aus der vorherigen Mission. Dennoch dauert es aber besonders bei der Herstellung komplexer Werkzeuge einfach ewig, den Fortschritt aus der letzten Mission zu reproduzieren. Dieses Session-basierte System bringt weitere Probleme mit sich. Der Basenbau ist nur noch Mittel zum Zweck. Einen Unterschlupf brauchen wir nur zum Schlafen und um dort diverse Werkzeuge zu platzieren. Eine wirkliche Bindung zu unserem Zuhause oder gar die Lust, es möglichst schön zu gestalten, haben wir nicht. Denn am Ende des Tages wird auch jedes noch so hübsche Haus vom Planeten verschwinden und muss bei unserer nächsten Landung neu gebaut werden.

Solo-Spieler müssen doppelt leiden

All diese Probleme werden verstärkt, wenn wir uns im Singleplayer in unserer Rettungskapsel ins Abenteuer stürzen. Denn, obwohl sich die Entwickler auf die Fahne schreiben, dass man Icarus super gut alleine spielen kann, sieht die Realität anders aus. Wenn wir in Icarus sterben, können wir prinzipiell von einem anderen Spieler wiederlebt werden. Spielen wir jedoch solo, entfällt diese Möglichkeit, und wir wachen entweder an unserem Schlafsack oder in der Nähe unserer Kapsel wieder auf, wenn wir keinen Einstiegspunkt gesetzt haben. So, müssen wir nun ohne unsere Ausrüstung den ganzen Weg bis zu unserem Todesort zurücklaufen. Das kann schonmal eine Weile dauern. Denn Fahrzeuge oder Reittiere gibt es in Icarus aktuell nicht. Und als wäre das nicht schon Strafe genug, wird auch noch unser Levelfortschritt der aktuellen Stufe zurückgesetzt. Alleine muss man außerdem auch mehr grinden und das Überleben fällt generell deutlich schwerer. Also doppelte Spielerzahl, doppelter Spaß? Das ist leider auch ein Trugschluss. Denn spielen wir zu zweit, verlieren wir unsere sogenannten Solo-Talente. Dabei handelt es sich um starke Buffs, die Solo-Spieler im Talent-

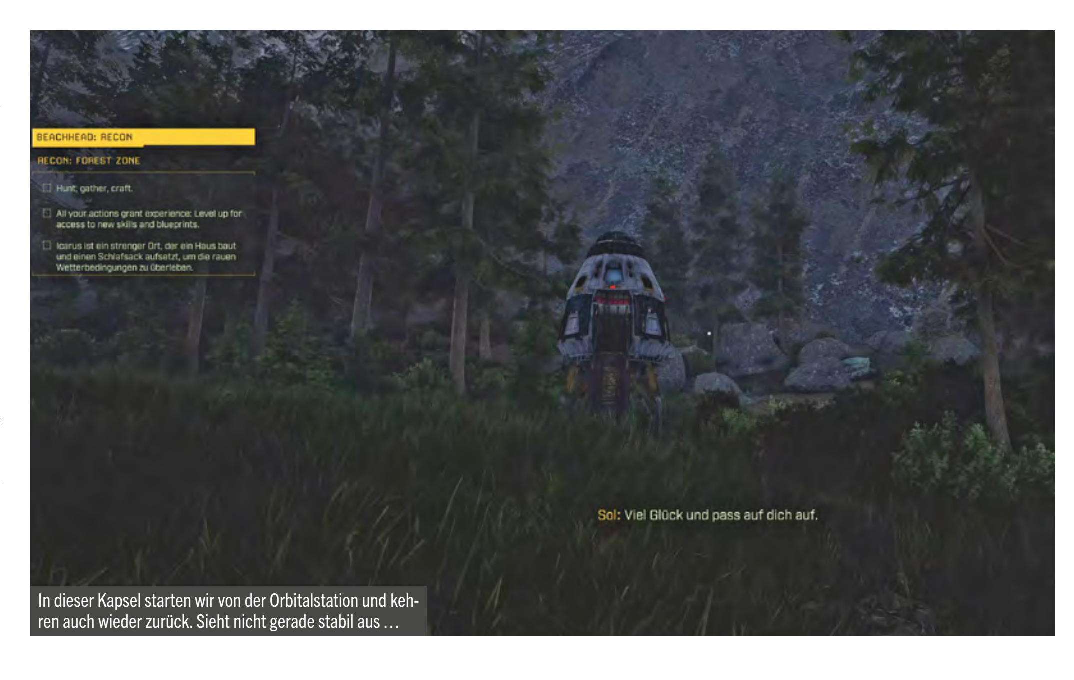


Das Kampfsystem ist vor allem auf kritische Treffer aufgebaut. Die passende Trefferzone zu erwischen, ist dabei gar nicht so leicht.

baum freischalten können, um ihre Nachteile auszugleichen. Sobald diese Verstärker wegfallen, sind wir der Wildnis noch mehr ausgeliefert als zuvor. Leider war unser Multiplayer-Erlebnis während des Testens teils von nervigen Serverabstürzen geprägt. Immerhin, Icarus lässt sich mit bis zu acht Spielern spielen, und in großen Gruppen hat man dann auch so richtig Spaß.

Schöne Optik

Doch was hat der Planet Wolf 1061ca – Spitzname Icarus – sonst noch zu bieten? Nun ja, er sieht sehr gut aus. Auf dem Planet herrschen surreale Bedingungen vor. Zwischen gigantischen Bergschluchten wandern wir durch mehrere Klimazonen. Neben der gemäßigten Zone gibt es auch noch eine arktische Region und eine Wüste. Jedes der Gebiete hat, genauso wie die Missionen, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Herausforderungen. So müssen wir zum Beispiel im Schneegebiet das Eis erst schmelzen. Und im Wüstengebiet gibt es einen starken Mangel an Vegetation, wodurch das Crafting schwieriger wird. Hinzu kommt, dass auch noch regelmäßige Stürme auftreten. Manche dieser Stürme sind dabei so stark, dass sie sogar unser Haus wegwehen können. Spätestens dann, wenn ein Blitz in unser Holzhaus einschlägt, unsere Hütte Feuer fängt und wir plötzlich noch einen Waldbrand verhindern müssen, entfaltet das dynamische Wettersystem sein volles Potenzial. Während wir durch die teils surreale Welt von Icarus stapften, machten wir noch eine weitere Entdeckung: Die Flora und Fauna auf dem Planeten wirkt, mit wenigen Ausnahmen, sehr jener von der Erde ähnlich. Das ist aber halb so wild, denn Icarus erschafft trotzdem eine stimmige Atmosphäre. Besonders nachts, wenn wir ohne Fackel nicht einmal mehr die Hand vor Augen sehen können, lässt uns jeder Ruf eines Wolfsrudels das Blut in den Adern gefrieren. Das liegt nicht nur an der guten Inszenierung, sondern auch daran, dass uns jeder noch so kleine Wolf im Ernstfall töten kann. Die oberste Devise lautet hier: nicht in Panik geraten! Das gilt auch für diejenigen unter euch, die sich mehr Aliens wünschen. Denn die erdähnliche Atmosphäre wurde bewusst gewählt. Die Macher des Spiels wollen die Geschichte in drei Kapiteln erzählen, von denen das Grundspiel den ersten Abschnitt darstellt. Diese Kapitel sollen mehr über die Hintergründe der Welt preisgeben. Zusätzlich sollen sie mehr Content zum ohnehin schon umfangreichen Spiel hinzufügen, ob als Bezahl- oder Gratis-Erweiterungen, ist noch nicht bekannt. Das aktuell spielbare Kapitel nennt sich „Erste Kohorte" und behandelt die ersten Erzsucher. In den zukünftigen Kapiteln soll es die Figuren in wesentlich fremdartigere Gebiete auf dem Planeten verschlagen.



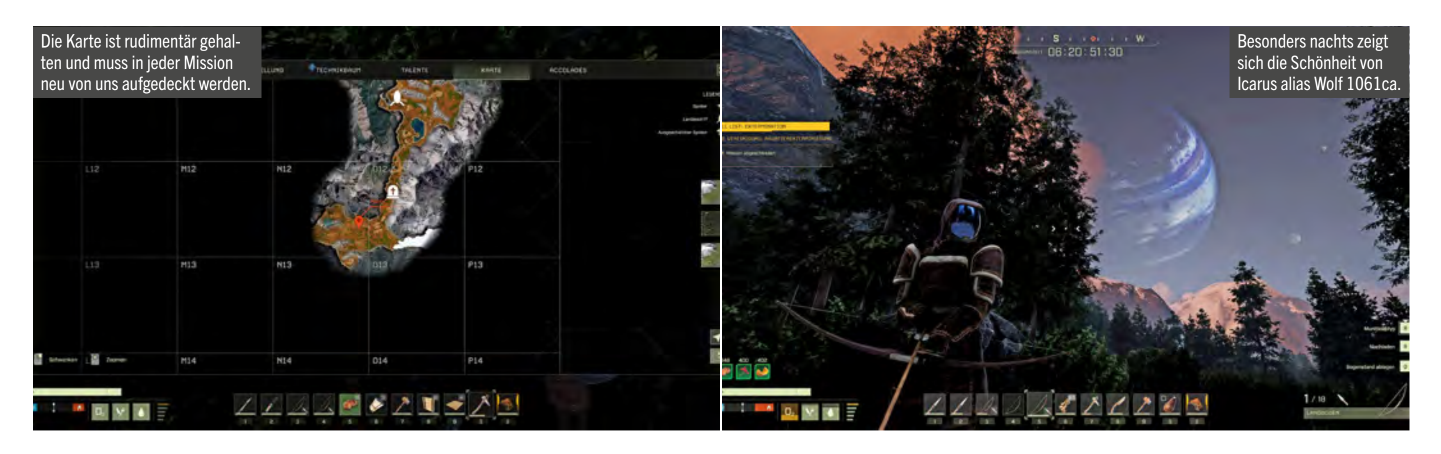
In dieser Kapsel starten wir von der Orbitalstation und kehren auch wieder zurück. Sieht nicht gerade stabil aus …

Nicht ganz ausgereift

Man sieht, wir verteilen viel Lob, aber auch Kritik an Icarus. Und in einigen Aspekten wirkt es einfach nicht sonderlich ausgereift. Das haben wir vor allem beim Kampfsystem gemerkt. Das setzt auf kritische Angriffe durch Kopftreffer und den sogenannten Stealth-Bonus. Wenn wir uns an ein Tier anschleichen, ohne gesehen zu werden und es per Fernwaffe erledigen, verteilen wir Bonus-Schaden. Bei größeren Raubtieren machen wir nicht genug Schaden, um sie mit einem Schuss zu besiegen. Hier müssen die Kopftreffer also sitzen. Das ist leichter gesagt als getan. Denn die entsprechende Trefferzone ist bei manchen Tieren ziemlich klein. Besonders die mächtigeren Tiere können wir im Nahkampf aber fast nicht bezwingen. Dazu kommt die schwankende KI der Tiere. Manchmal hüpfen diese seltsam durch die Gegend, bleiben in Steinen stecken oder erklimmen Wände, die definitiv zu steil sind. Das kann man noch als lustig abtun, teilweise ist die künstliche Intelligenz aber auch schlichtweg unfair. Jedes Tier hat einen Erfahrungslevel. Dabei scheinen die hochleveligen Viecher Augen am Hinterkopf und einen viel zu ausgeprägten Gehörsinn zu haben. Sie können uns über extrem weite Distanzen und teils auch durch massive Felsen hindurch erspähen. Das wird besonders dann zum Problem, wenn wir unser Lager aufschlagen.

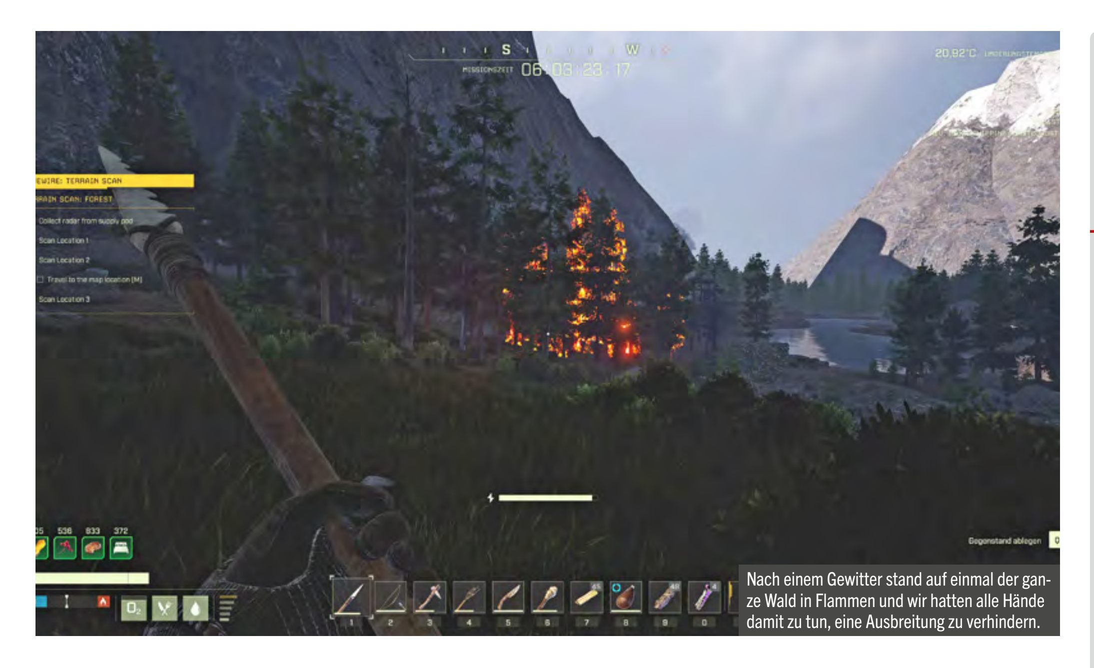
Space-Eisbären aus der Hölle

Denn die aggressiven Tierchen können uns auch dann sehen, wenn wir uns in einem geschlossenen Raum befinden. Dann reißen sie unsere Hütte in Stücke und wir sind ihnen ausgeliefert. So erspähte uns beim Spielen ein Space-Eisbär durch eine blickdichte Wand und klopfte uns mit zwei Angriffen kaputt. Dadurch wurde unser Fortschritt um Stunden nach hinten katapultiert. Also ab unter die Erde, um in Sicherheit zu sein? Nun, immerhin bietet Icarus die Möglichkeit zur Flucht unter Tage. Dort warten dann halt aber andere gefährliche Kreaturen auf uns. Aber nicht nur: In Höhlen können wir wichtige Materialien wie Eisen und Kupfer finden. Die sind dabei nicht auf der Karte markiert und müssen von uns selbst gefunden werden. Wenn wir sie dann entdeckt haben, werden sie immer noch nicht



Die Karte ist rudimentär gehalten und muss in jeder Mission neu von uns aufgedeckt werden.

Besonders nachts zeigt sich die Schönheit von Icarus alias Wolf 1061ca.


Nach einem Gewitter stand auf einmal der ganze Wald in Flammen und wir hatten alle Hände damit zu tun, eine Ausbreitung zu verhindern.

auf der Karte markiert. Das gilt auch für unsere Basis. Wir können generell nur eine einzige permanente Markierung setzen. Wir griffen irgendwann tatsächlich auf Zettel und Stift zurück, um uns die Positionen unserer Basis und der Materialien in den Höhlen zu merken. Das Problem fehlender Markierungen zeigt sich auch mit Multiplayer, wenn man seine Mitstreiter partout nicht finden kann.

Außerirdisch verbuggt

Auf die Spitze getrieben werden all diese Probleme durch die Bugs, die die vielgelobte Atmosphäre zerstören. Bäume, die durch die Map fallen, sind dabei keine Seltenheit. Am schlimmsten sind jedoch die Fehler im Außenposten-Modus. Das ist eine Sandbox abseits der Story, in der wir uns ohne Zeitdruck austoben können. Leider ist der Modus so verbuggt, dass nicht einmal die Karte funktioniert. Teils tauchen fürs Crafting wichtige Büsche einfach vor unserer Nase auf und verschwinden dann so schnell wieder, so dass wir sie nicht einsammeln können. Doch es gibt Licht am Ende des Tunnels, denn die Entwickler versprechen, die Bugs nach und nach zu fixen. Erste Patches zeigen bereits in die richtige Richtung.

Ein Spaß für jedermann?

All dieser Makel zum Trotz: Icarus ist etwas Besonderes. Im Gegensatz zu anderen Survival-Spielen bleibt der Überlebens-Aspekt auch im späteren Spielverlauf noch anspruchsvoll. Das kann aber auch für Frust sorgen, gerade in Verbindung mit den Bugs. Die teils unfaire KI der Feinde und der Fakt, dass Solo-Spieler quasi bestraft werden, verstärken dieses Problem. Im Multiplayer mit großen Gruppen ist's dafür ein großer Spaß. Die Spielwelt ist zudem gelungen und das dynamische Wettersystem gefällt auch. Ob die bisher noch eher lahme Story schlussendlich überzeugen kann, werden die Update-Kapitel zeigen. Somit bekommt ihr mit Icarus ein Survival-Abenteuer, das sich vor allem an Genreveteranen richtet und bei dem es an vielen Ecken und Enden derzeit noch ordentlich hakt. ❑

MEINE MEINUNG

Marc Schmidt



„Viel Potenzial, aktuell aber irgendwie eine Enttäuschung …"

Als ich das erste Mal von der Idee von Icarus gehört habe, bin ich ziemlich schnell hellhörig geworden. Ein Session-basiertes Survivalspiel klang für mich nach Abwechslung – eigentlich. Leider folgte dann ziemlich schnell die Ernüchterung. Immer wieder von vorne zu beginnen macht das Spiel natürlich anspruchsvoll, sorgt aber auch dafür, dass der Grind ins Grenzenlose ansteigt. Dass ich dann auch als Solo-Spieler bestraft wurde, fand ich auch recht schwierig. Auch mit der Story habe ich Probleme. Die klang zunächst echt vielversprechend, doch hat sie leider kaum Relevanz. Schließlich hat sich das Spiel durch seine Optik gerettet, es sieht einfach toll aus und macht zudem im (großen) Team echt Spaß. Ich für meinen Teil werde definitiv mit dem Erscheinen des nächsten Kapitels nochmal in Icarus reinschauen und hoffe, dass bis dahin die meisten Bugs gefixt sind und sich das Potenzial der Story vollends entfalten kann.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Optik
- ➕ Innovatives Spielprinzip
- ➕ Sehr umfangreich
- ➕ Geschichte mit viel Potenzial
- ➕ Spaßig in großen Gruppen
- ➖ Potenzial der Geschichte wird nicht ausgeschöpft
- ➖ Bestraft Solo-Spieler
- ➖ Basen sind nur Mittel zum Zweck
- ➖ Sehr grindlastig aufgrund der Sessions
- ➖ Macht erst in großen Gruppen Spaß
- ➖ Miserable deutsche Übersetzung

WERTUNG **6**


Achtung! Raubtiere können, genauso wie Unwetter, Strukturen in Icarus zerstören. Daher sollte man immer auf der Hut vor ungebetenen Gästen sein.

PC Games STORY

INSCRYPTION

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Kartenspiel, Horror
Entwickler: Daniel Mullins Games
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 19. Oktober 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: keine Angabe

Was entsteht, wenn man Kartenspiel und Horror mischt? Ein blutiger Cocktail, geschüttelt, nicht gerührt, und voller düsterer Geschichten. Damit wirbt Inscryption, welches wir in diesem Test mal genauer unter die Lupe nehmen.

Von: Nicolai Brülke & Lukas Schmid

Wir wachen auf in einem dunklen Raum. Die Tür ist abgeschlossen. In der Mitte des Raumes ein Tisch, auf diesem ein Kartenspielfeld. Von unserem Gegenspieler sehen wir nicht mehr als helle, wahnsinnig wirkende Augen. Er fordert uns zu einem Spiel auf Leben und Tod heraus.

Diesen Anfang von Inscryption, einem Horror-Indie-Game, werden Spieler dieses Roguelike-Deckbuilding-Spektakels sehr wahrscheinlich häufiger erleben. Denn schließlich wird man, ganz genretypisch, nach jedem Game Over an den Start zurückgesetzt und muss sein Glück und seine Strategie erneut unter Beweis stellen. Doch mit jedem neuen Versuch sollt ihr mehr über euren Gegner herausfinden und so Schritt für Schritt die Rätsel lösen, welche euch zur Flucht aus dem gruseligen Raum verhelfen sollen. Ob dieses System gameplaytechnisch etwas taugt und inwiefern die Story in diesem Spiel relevant ist, lest ihr in diesem Test.

Kartenspiel – ein Spaß für nicht die ganze Familie

Auch wenn Kartenspiele meist der Renner auf jedem Familienspieleabend sind, handelt es sich bei Inscryption um ein ganz besonderes Kartenerlebnis, welches vor allem starke Nerven und die ein oder andere graue Zelle voraussetzt. Denn für die Rätsel ist teilweise gutes Kombinieren erforderlich und einige Gameplay- und Story-Elemente sind mal mehr, mal weniger verstörend.

Ihr schlüpft am Anfang selbst in die Rolle des Protagonisten, der in der einsamen Waldhütte des alten Leshy festsitzt und versuchen muss zu entkommen. Und zwar indem er Kartenduelle gegen ihn gewinnt und die Rätsel löst, die in dem dunklen Raum versteckt sind.

Dabei sind selbst Mittel wie Diebstahl und Selbstverstümmelung nötig, um sich entscheidende Vorteile zu verschaffen, die ein Duell zu den eigenen Gunsten entscheiden können. Das alles läuft aus der First-Person-Perspektive ab, was dem Spieler noch mehr das Gefühl geben soll, persönlich in dieser verzwickten Lage zu stecken.

Welcome to the Death Game

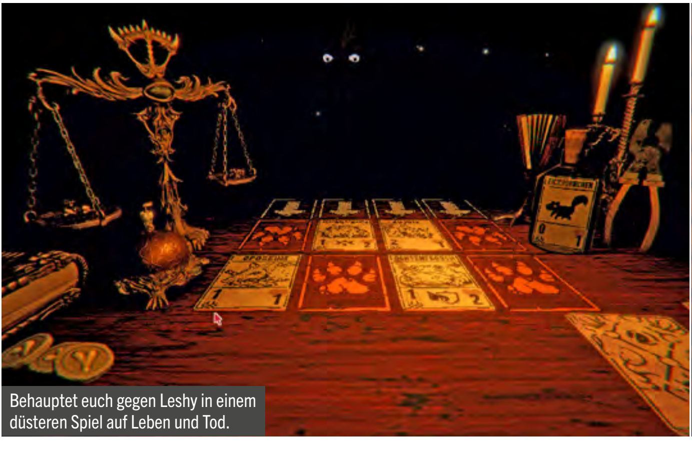
Der Hauptfokus des Gameplays liegt in Inscryption auf den Kartenspielrunden. Diese sind mal recht leicht, mal aber auch wirklich herausfordernd. Das Zusammenstellen eines guten Decks sowie das



Auf dieser Landkarte bewegt ihr euch außerhalb der Kartenduelle. Dabei gibt es oft mehrere Pfade zu wählen.



Events wie diese Zusammenkunft am Lagerfeuer ermöglichen es euch, eure Karten zu verbessern.



Behauptet euch gegen Leshy in einem düsteren Spiel auf Leben und Tod.



Löst Rätsel, um die Geheimnisse der Hütte aufzudecken.

Ergrübeln komplexer Strategien sind dabei essentiell, um aus allen Duellen als Sieger hervorzugehen und somit den eigenen Tod zu verhindern.

Die Kartendecks bestehen hauptsächlich aus verschiedenen Tieren, hauptsächlich Waldbewohner, welche wiederum in verschiedene Klassen eingeteilt werden. Wie in vielen Kartengames üblich, besitzt jedes Tier einen Angriffs- und einen Verteidigungswert, die die jeweilige Stärke bestimmen. Zudem haben bestimmte Karten noch sogenannte Siegel, also Zusatzfähigkeiten, die sie beispielsweise vor Treffern schützen oder gegnerische Karten schwächer machen. Von diesen Siegeln gibt es sehr viele verschiedene, was umfangreiche und komplexe Taktiken ermöglicht.

Neben Angriff und Verteidigung gibt es noch andere Werte, die bei der Erstellung eines Decks berücksichtigt werden müssen, und zwar Blut und Knochen. Das klingt im ersten Moment wie ein schlechter Songtitel, dahinter stecken aber die Ressourcen, die man zum Setzen von Kreaturen benötigt. Für stärkere Tiere braucht ihr nämlich mehr davon als für schwächere. Knochen bekommt ihr für jede eigene Karte, die während des Duells besiegt wird. An Blut hingegen gelangt ihr nur, wenn ihr eure eigenen Tiere kaltblütig opfert, um damit das Beschwören einer stärkeren Kreatur zu ermöglichen. Moral und Tierliebe sind hier also eindeutig fehl am Platz.

Außerhalb der Kartenduelle bewegt ihr euch mit einer kleinen Spielfigur über eine Landkarte. Dabei müsst ihr immer wieder zwischen verschiedenen Abzweigungen wählen, könnt an Schreinen eure Karten verstärken und trefft auf düstere Gestalten, die euch mal mehr, mal weniger wohlgesonnen sind.

Durch die Möglichkeit, Karten zu verbessern und das Deck aufzurüsten, wird allerdings der Schwierigkeitsgrad etwas umgedreht: bei fortgeschrittener Spieldauer und mit mehr und besseren Karten wird es zunehmend einfacher, die Duelle zugewinnen.

Wann immer ihr euch auf der Landkarte befindet, habt ihr die Möglichkeit, diese zu schließen und euch in Leshys Waldhütte umzusehen. Der Raum erinnert dabei sehr an einen Escape-Room. Ihr müsst verschiedene Rätsel lösen, um beispielsweise an gute Karten zu gelangen und langsam dem Geheimnis hinter dem alten Mann und seiner Hütte auf die Schliche zu kommen.

Dieser ist aber alles andere als wehrlos. Wenn ihr in einem Landkartengebiet zweimal ein Duell gegen ihn verliert, befördert er euch ganz Rogue-like ins Jenseits und ihr müsst noch einmal von vorne beginnen. Die Karten aus dem vorherigen Durchlauf werden gelöscht und ihr startet mit einem neuen Deck. Gerade bei den Bosskämpfen am Ende jedes Abschnitts müsst ihr öfter mal dran glauben, da sie neben dem Standard-Karten-Gameplay auch gewisse Gimmicks nutzen, die den Kampf erheblich erschweren.

Das Rogue-like-Gameplay kann hierbei allerdings auch hin und wieder etwas frustrierend sein. Denn wenn man nicht weiß, was man grade zu tun hat, bleibt oft nichts anderes übrig, als immer und immer wieder die Landkarte zu erkunden. Das kann für Nicht-Fans dieser Mechanik schnell spaßraubend werden.

Horror und Kartenspiel – wie passt das zusammen?

Doch zum Glück gibt es ja noch den Horror-Aspekt, und diese Mischung funktioniert sehr gut. Durch die düstere, teilweise verstörende Stimmung vermittelt der Titel das Gefühl, wirklich in einem Spiel um Leben und Tod zu stecken, bei dem jeder Fehler bestraft wird. Das wird durch die First-Person-Kamera noch verstärkt und man fühlt sich als ein Teil der Geschichte.

Der Psycho-Horror ergibt sich aber nicht durch fiese Jumpscares oder 08/15-Zombievirus-Szenarien, sondern durch die gruselige Darstellungs- und Erzählweise der Geschichte sowie teilweise verstörende Gameplay-Elemente. Diese reichen vom Mord an den Tierkarten über moralische Konflikte bis hin zur nicht ganz so sanften Entfernung des eigenen Augapfels und erzeugen eine schaurig-schöne Atmosphäre. Unterstrichen wird all das durch die Musik und Soundeffekte, die an den richtigen Stellen passend eingesetzt werden.

Mister Twister

Bei Games mit Kartenspielmechanik liegt der Hauptaugenmerk des Spiels meist auf dem Gameplay, die Story ist maximal zweitrangig. In diesem Punkt bricht Inscryption allerdings mit dem Standard. Denn die Geschichte, die hier erzählt wird, ist großartig. Nicht nur erfahrt ihr mit der Zeit alles über den alten Mann, zusätzlich entwickelt sich noch einiges an Hintergrundstory, die euch fesseln wird und viele Male für verstörende Momente sorgt.

Je nachdem, wie schnell ihr es schafft, die Rätsel zu lösen, kommt ihr in der Story voran und begegnet auch neuen Charakteren, die euch unterstützen oder behindern wollen. Darüber hinaus erlebt ihr in der Geschichte mit der Zeit einige brillante Twists, die euch garantiert erstaunt zurücklassen werden.

Hier findet sich allerdings auch ein großer Nachteil. Denn zu der ohnehin nicht sehr langen Spielzeit kommt eine Story, die nach einmaligem Erleben ihre Magie größtenteils verliert, wodurch sich der Wiederspielwert auf das Bestreiten von Kartenduellen beschränkt.

Für Fans von kurzen, knackigen Story-Erlebnissen, die Spaß an Kartenspielen haben und mit dem Rogue-like-System gut zurechtkommen, ist Inscryption auf jeden Fall ein tolles Abenteuer und eines der besten Indie-Spiele des Jahres. ❑

MEINE MEINUNG

Nicolai Brülke



„Die beste Story, die ich seit langem erlebt habe!“

Ich habe Inscryption ohne große Erwartungen gestartet. Umso positiver überrascht wurde ich von diesem Spiel. Die Kartenduelle sind sehr unterhaltsam und die Escape-Room-Rätsel bieten eine schöne Abwechslung zum eigentlich eintönigen Deckbuildung. Auch das Bewegen auf der Landkarte ist sehr abwechslungsreich, was das Spiel für mich nie zu einem Selbstläufer machte, sondern immer die volle Konzentration erforderte. Die Story ist so grandios und toll erzählt, wie ich es noch bei kaum einem Spiel vorher erlebt habe. Und obwohl ich nicht wirklich anfällig für Horror- und Gruselemente bin, ist mir doch der eine oder andere kalte Schauer über den Rücken gelaufen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiges und forderndes Kartenspiel
- ➕ Knifflige Rätsel
- ➕ Grandiose Story
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Gut umgesetztes Grusel-Feeling
- ➖ Geringe Spielzeit (ca. neun Stunden)
- ➖ Wenig Wiederspielwert
- ➖ Schwierigkeitskurve nicht perfekt ausbalanciert



Genre: Rhythmusspiel/Musikspiel
Entwickler: Choice Provisions
Hersteller: Riot Forge
Termin: 16. November 2021
Preis: ca. 9 Euro
USK: Nicht eingestuft

Hextech Mayhem: A League of Legends Story

Tolles Rhythmusspiel mit jeder Menge Langzeitmotivation und starker League-of-Legends-Lizenz.

Von: Marc Schmidt & Lukas Schmid

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist neben Ruined King der zweite Titel aus Riots neuer Welle an Spielen aus der Welt von League of Legends. Sie sollen neben den großen Blockbustern Valorant und League of Legends eine Ergänzung darstellen und das LoL-Universum sinnvoll mit weiterem Content erweitern. Wir klären im Test, ob das Rhythmusspiel Hextech Mayhem rund um Ziggs und Heimerdinger eine Empfehlung wert ist und ob das eigentlich simple Spielprinzip langfristig motivieren kann.

In Hextech Mayhem schlüpfen wir in die Rolle des kleinen Yordle Ziggs. Ziggs ist ein kleiner Sprengteufel und lässt gerne alles um sich herum explodieren. Nachdem unser kleiner Freund sich in das Büro von Professor Heimerdinger sprengte, verkündet er ihm, dass er die größte Bombe aller Zeiten bauen will.

Anschließend begibt er sich direkt auf die Suche nach Bauteilen. Dabei verwüstet er im Vorbeigehen die Stadt Piltover und führt die Wächter, die ihn aufhalten wollen, an der Nase herum. Die Geschichte spielt zwar im League-of-Legends-Universum, wer nun aber eine epische Geschichte á la Arcane sucht, wird keine Freude mit diesem Spiel haben.

Die Handlung zählt eher zur Kategorie „nice to have“, jedoch ist sie auch nicht störend. Hextech Mayhem punktet lieber mit anderen Aspekten, vor allem: der Musik.

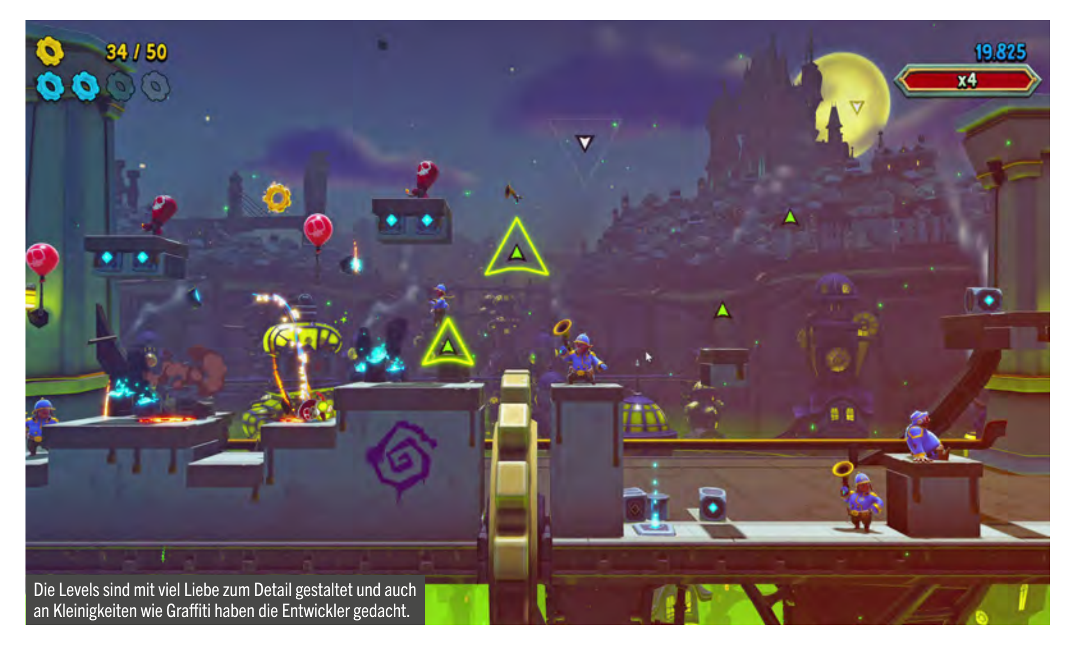


Die Level-Karte ist recht übersichtlich. Das spiegelt sich leider auch bei der knappen Spielzeit wieder.

Ohrenschmaus oder doch Kakophonie?

Diese ist nämlich wenig überraschend ein großer Bestandteil des Spielerlebnisses. Darauf werden wir auch direkt vom Spiel hingewiesen, denn uns wird empfohlen, Kopfhörer zu benutzen.

Einer Empfehlung, der wir uns an dieser Stelle anschließen. Die Musiktitel selbst sind gut bis sehr gut gelungen, haben einen rocki-



Die Levels sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und auch an Kleinigkeiten wie Graffiti haben die Entwickler gedacht.

gen Charakter und sind ohne Gesang. Dabei stehen die Riffs der dominaten E-Gitarre im Vordergrund.

Jedes Level hat sein eigenes Musikstück. Als Leitmotiv dient eine sich wiederholende Melodie. Sie erklingt im Verlauf des Abenteuers in allen erdenklichen Formen und Variationen. Das sorgt manchmal dafür, dass sich die Titel recht ähnlich anhören. Dennoch ging die Musik uns auch mit fortschreitender Spieldauer nicht auf die Nerven.

Riot Games sind unter anderem für die Vielzahl an Liedern bekannt, welche sie speziell für ihr MOBA League of Legends produziert haben. Leider findet sich keines davon im Spiel wieder, obwohl es sich doch so gut angeboten hätte. Ein oder zwei Bonussongs, wie zum Beispiel der unter Fans sehr beliebte Song Pop/Stars oder der Arcane-Titelsong Enemy von Imagine Dragons, wären hier ein genialer Fanservice gewesen. Schade!

Mehr als dummes Tastengedrücke

Im Grunde genommen handelt es sich bei Hextech Mayhem um ein typisches Rhythmusspiel mit denkbar simplem Spielprinzip: Drücke im richtigen Moment die entsprechende Taste, passend zum Symbol auf dem Bildschirm. Ja, auch wir waren skeptisch, ob uns das langfristig motivieren kann.

Fast wie in einem Sidescroller-Hüpfspiel springt und sprengt sich Ziggs vor hübschen Hintergründen durch die Gegend. Die Welt ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Das spiegelt sich auch in den rar gesäten Zwischensequenzen wider.

Leider haben wir nur wenig Zeit, die Umgebung zu genießen. Denn Hextech Mayhem erfordert von uns höchste Konzentration, und meistens befindet man sich im Tunnelblick in voller Erwartung auf das nächste Symbol. So wie viele Spiele dieser Art wirkt das Spielgeschehen simpel, ist in der Praxis jedoch bockschwer zu meistern, wenn man richtig gut werden will.

Easy to learn, hard to master

Die Lernkurve fällt aber sehr ausbalanciert und fair aus. Und es ist unfassbar befriedigend, mit Ziggs im Takt herumzuspringen und Bomben durch die Gegend zu schleudern, erst recht dann, wenn das Geschehen am Bildschirm perfekt mit der Musik harmoniert. Genau das macht Hextech Mayhem aus, das Spielgefühl ist fantastisch. Gerät man dann doch mal aus dem Takt, dann aber so richtig. Das wussten offenbar auch die Entwickler und haben deshalb ein Feature eingebaut, mit welchem wir uns von Fehlern erholen können.

Drücken wir zu oft die falschen Tasten und stoßen dann mit Objekten oder Gegnern zusammen, müssen wir das Level nicht von vorne beginnen, sondern nur vorrübergehend „aussetzen". Dieses System vermeidet viel Frust.

Am Ende jeder Runde erhalten wir eine Wertung, die unseren Rang bestimmt. Das Rangsystem orientiert sich dabei – wie sollte es auch anders ein – an der MOBA-Mama League of Legends. Eine Wertung von Diamant oder besser zu erhalten, stellt dabei eine echte Herausforderung dar.

Die silbernen Zahnräder sind am schwersten zu bekommen. Mit ihnen können wir Verkleidungen für Ziggs freispielen. Unser Lieblings-Outfit war natürlich der kleine Teemo ;)

Bonuspunkte erhalten wir, indem wir Chaos verursachen. Je mehr Chaos, desto höher ist die Wertung. Ränge höher als Diamant zu erzielen, kann jedoch knifflig werden.

Am PC gibt es natürlich Tastaturunterstützung, die Tastenbelegung ist jedoch gewöhnungsbedürftig. Nach einem Update kann man nun zwar die Belegung ändern, dennoch empfehlen die Macher – und auch wir –, hier einen Controller zu verwenden. Damit spielt der Titel sich einfach deutlich angenehmer.

Doch es gilt nicht nur, schnell und korrekt auf Tasten zu drücken. Die Macher haben sich einen Twist einfallen lassen, der an Plattformer wie Super Mario erinnert und eher untypisch für Rhythmusspiele ist.

Sammelwahn in Piltover

In jedem Level können wir eine gewisse Anzahl Zahnräder finden. Dabei gibt es normale, blaue und silberne Exemplare. Jedes davon ist unterschiedlich schwer zu kriegen und hat eine andere Funktion. Für das Vorankommen im Spiel müssen wir stets eine vorgegebene Menge sammeln, um den nächsten Level freizuschalten.

Das führt dazu, dass wir manche Level mehrmals spielen müssen, um weitere Zahnräder zu sammeln. Das ist allerdings nicht nervig, sondern eher das Gegenteil. Es ist super motivierend zu sehen, wie viel besser man in bestimmten Passagen geworden ist.

In der Regel ist in Rhythmusspielen ganz genau definiert, wann welche Taste gedrückt werden müssen. Das ist in Hextech Mayhem anders. Wenn wir wirklich alle Zahnräder sammeln und alles kaputt bomben wollen, müssen wir improvisieren. Das Spiel nennt das „versteckte Eingabeaufforderungen".

Man kann durch genaues Zuhören herausfinden, wo sich diese Eingabeaufforderungen befinden, hinter denen sich dann oft, aber nicht immer Zahnräder verbergen. Manchmal gibt's auch einfach Bonuspunkte. In der Praxis bedeutet das, man kann dort noch eine Bombe oder hier noch einen Sprung einbringen und wird dann entsprechend belohnt.

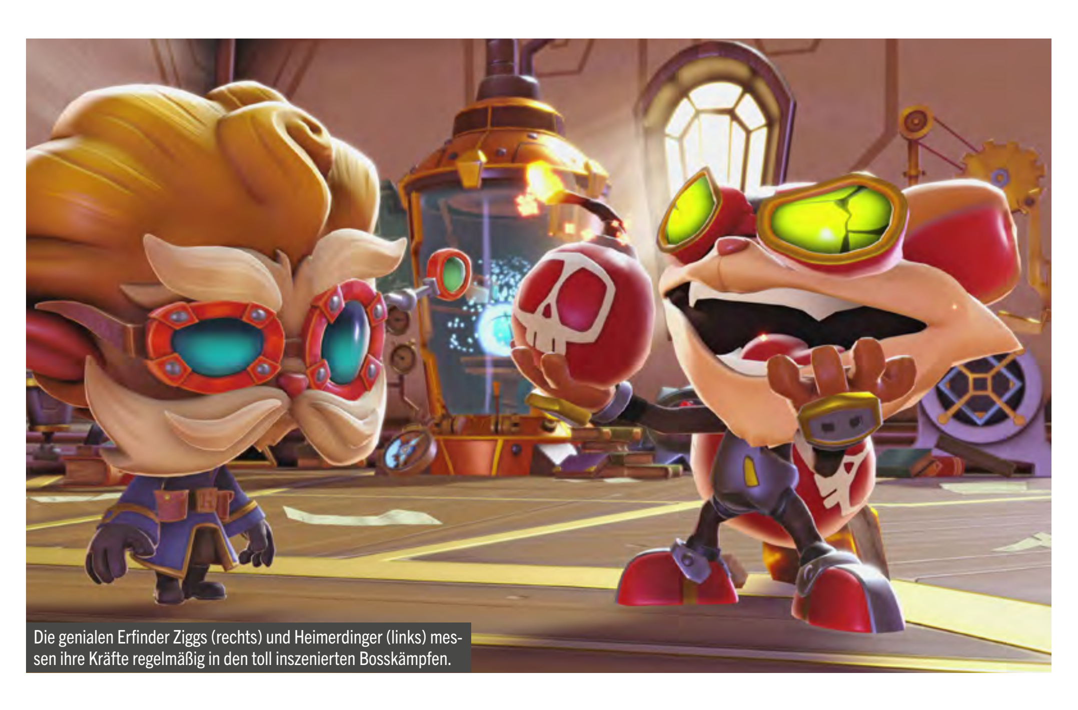
Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, denn jeder Spieler kann für sich selbst entscheiden, wie schwer er sich das Leben machen möchte. Klassische Schwierigkeitsgrade gibt es hingegen beim ersten Durchspielen nicht. Erst nach dem Abspann schaltet man zwei neue Stufen frei, in denen einem wahlweise alle oder keine Aktionssymbole angezeigt werden.

Ein weiteres absolutes Highlight sind die Bosskämpfe. Hier treten die beiden genialen Erfinder Ziggs und Heimerdinger gegeneinander an. Die Auseinandersetzungen sind so gut choreografiert, dass das gegenseitige Bekriegen der Erfinder wie eine Szene aus einem Film wirkt.

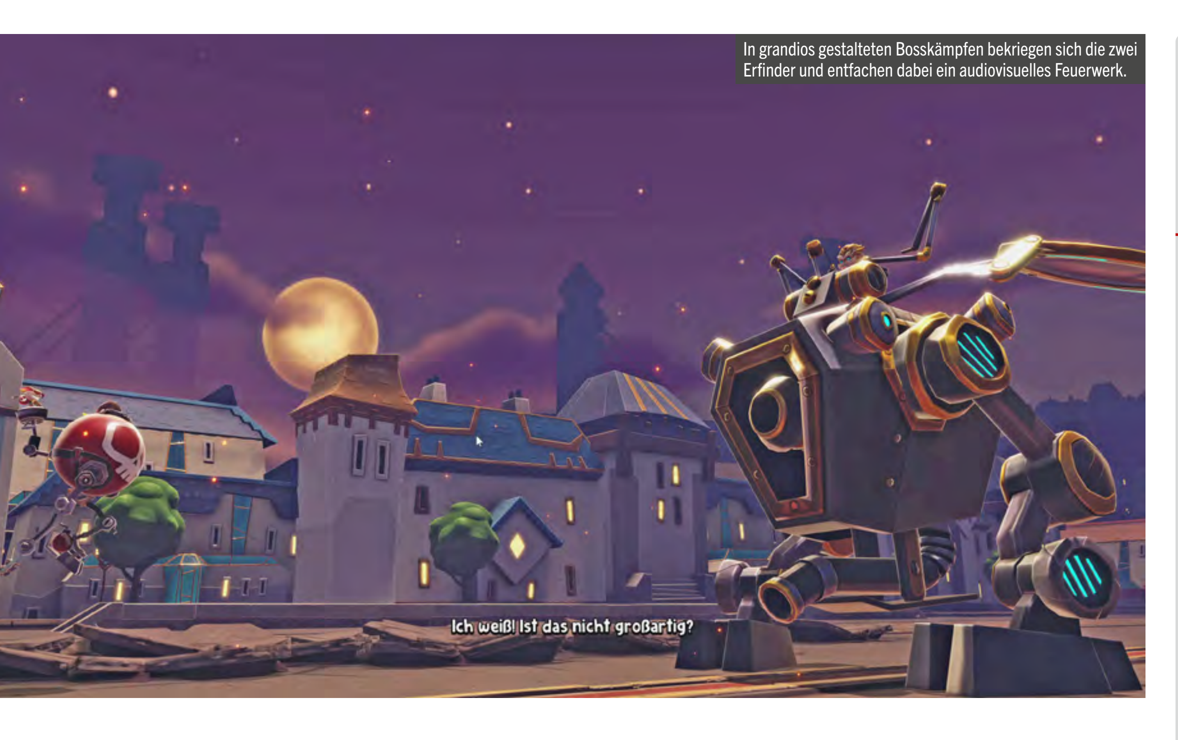
Zusammen mit der Musik entsteht eine tolle Atmosphäre, während sich Ziggs und Heimerdinger ihre Erfindungen um die Ohren hauen.

Technische Mängel

Schade bloß, dass die Technik dem Spielspaß geringfügig einen Strich durch die Rechnung macht, Auf unserem Oberklasse-Testrechner begann das Spiel jedes Mal



Die genialen Erfinder Ziggs (rechts) und Heimerdinger (links) messen ihre Kräfte regelmäßig in den toll inszenierten Bosskämpfen.



In grandios gestalteten Bosskämpfen bekriegen sich die zwei Erfinder und entfachen dabei ein audiovisuelles Feuerwerk.

leicht zu ruckeln, wenn wir einen Level während eines Durchlaufs neu starteten. Dabei brachte auch das Herunterstellen der Grafikqualität keine Besserung.

Das stört den Spielfluss und führt manchmal dazu, dass wir wichtige Zahnräder oder Eingabeaufforderungen verpassen. Meist legten sich die Ruckler dann zwar wieder nach ca. 10 bis 20 Sekunden, nervig sind sie trotzdem. Hier müssen die Entwickler definitiv nachbessern.

Außerdem ist das Musikspektakel doch gar schnell vorbei. Für unseren ersten Durchgang benötigten wir gerade mal vier Stunden. Jedoch kann man wesentlich mehr Zeit investieren, wenn man alles sammeln und auch die freigeschaltete härtere Stufe noch meistern will.

Ein Bombenspaß

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist sehr kurz und hat ein paar technische Macken. Solange ihr darüber hinwegsehen könnt, erwartet euch hier allerdings ein wirklich gutes Rhythmusspiel, welches sich vor Genre-Kollegen überhaupt nicht verstecken muss.

Im Gegensatz zu unseren Erwartungen im Vorfeld hat es uns auch am Ball gehalten und immer wieder motiviert und jede Menge Spaß mit sich bringt. Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist seit dem 16. November 2021 für PC und Nintendo Switch erhältlich. ❑

Neben den Symbolen die angezeigt werden, können wir durch versteckte Aktionen ausführen, um zum Beispiel Gegner ausschalten.

MEINE MEINUNG

Marc Schmidt



„Eine echte Motivationsbombe, wenn auch arg kurz“

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist ein tolles Spiel und macht vieles richtig. Das Herumgehüpfe mit Ziggs passend zum Beat hat mir viel Spaß gemacht. Trotz des recht kurzen ersten Durchlaufs kann man viele weitere Stunden im Spiel verbringen und sich in den anderen Modi austoben. Der Soundtrack hat mir auch wirklich sehr gut gefallen, auch, wenn er sich teils etwas repetitiv anfühlt. Die Testzeit ist wie im Flug vergangen. Mich stört jedoch etwas Anderes auf einer persönlichen Ebene: Ich selbst bin langjähriger Fan der IP, auch wenn ich LoL nicht mehr allzu oft spiele. Deshalb finde ich es schade, dass keine der bekannten Songs eingebaut wurden. Aber vielleicht kommt das ja noch. Allen in allem kann ich euch Hextech Mayhem nur wärmstens empfehlen, besonders dann, wenn ihr Musikfans seid.

PRO UND CONTRA

- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Detaillierte Spielwelt
- ➕ Tolle Musik
- ➕ Plattformer-Elemente
- ➕ Wiederspielwert
- ➕ Weiß immer wieder zu motivieren
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Controller nötig für optimale Spielerfahrung
- ➖ Leichte Ruckler
- ➖ Äußerst kurz (knapp 4 Stunden)

WERTUNG 8

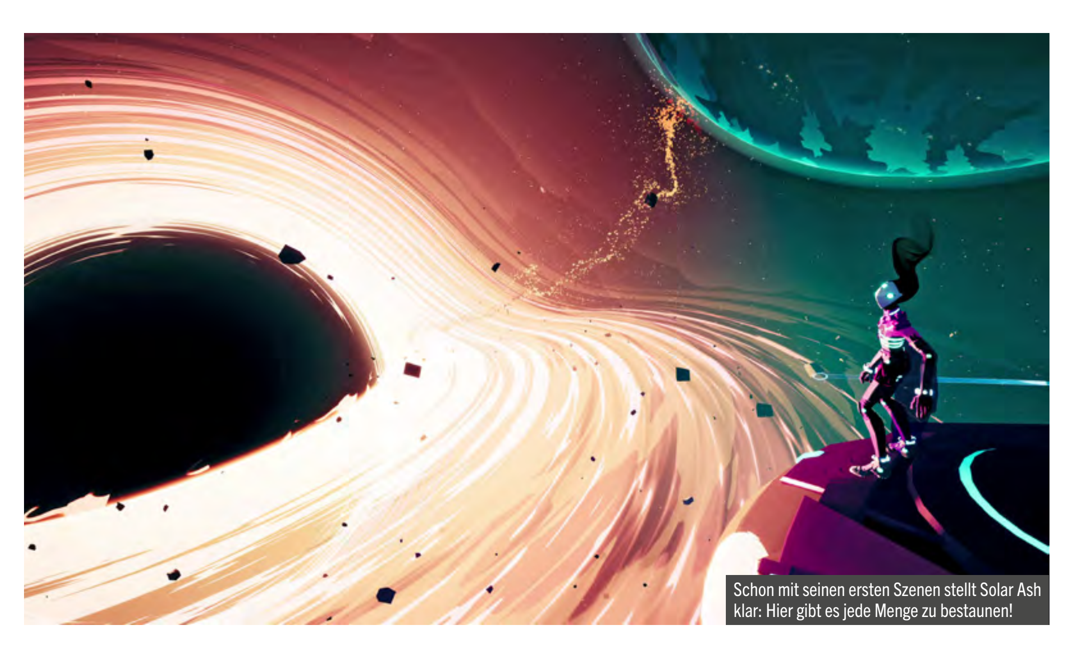
Solar Ash

Genre: Action
Entwickler: Heart Machine
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 02. Dezember 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Nach dem fantastischen Hyper Light Drifter versucht sich das Indie-Studio Heart Machine in seinem zweiten Spiel an einem ganz neuen Genre: Statt einer 2D-Liebeserklärung an Zelda liefert Solar Ash blitzschnelle Platformer-Action in einer atemberaubend schönen Sci-Fi-Welt.

Von: Stefan Wilhelm

Mit dem fantastischen Hyper Light Drifter hat es das kleine Studio Heart Machine im Jahr 2016 geschafft, sich auf einen Schlag zum Indie-Darling zu mausern. Fünf Jahre später nun steht der zweite neongetränkte Weltraum-Trip in den Startlöchern: Solar Ash lässt die pixeligen Zelda-Allüren seines geistigen Vorgängers links liegen und konzentriert sich stattdessen auf Highspeed-Platforming in einer abgefahrenen 3D-Welt. Warum das einerseits toll funktioniert, das Spiel aber andererseits etwas hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt, klären wir jetzt! Ihr schlüpft in die Rolle der Voidrunnerin Rei, deren Heimatplanet droht, von einem gigantischen schwarzen Loch namens Ultravoid verschluckt und zermalmt zu werden. Und der Schlüssel zur Rettung eurer Heimat befindet sich, wie sollte es anders sein, natürlich mitten in diesem schwarzen Loch: Ein Artefakt namens Sternensaat soll in der Lage sein, die Zeit zurückzudrehen und euren Planeten aus der Gravitation des Ultravoids zu stoßen.


Schon mit seinen ersten Szenen stellt Solar Ash klar: Hier gibt es jede Menge zu bestaunen!



Die coolsten Effekte spart sich das Spiel leider für seine Cutscenes auf. Warum gibt es kein Level in der farblosen Leere?

Die Sternensaat aktiviert ihr, indem ihr den Boss jeder Zone besiegt. Das Grundkorsett des Spiels wirkt etwas starr für das Setting.

Smoothie aus dem Spielwelt-Mixer

Weil sich das schwarze Loch zuvor schon so manchen anderen Planeten einverleibt hat, erwartet euch in Solar Ash eine herrlich surreale, abwechslungsreiche und oft atemberaubend schöne Welt, die sich aus verschiedensten Biomen, Kulturen und Gebäuden zusammensetzt. Zusammengehalten wird das Ganze von einem Meer aus stabilen Wolken, auf dem ihr elegant herumsurfen könnt. Gelegentlich setzt Solar Ash außerdem die verdrehte Schwerkraft im Ultravoid ein, um ein paar wirklich abgefahrene und beeindruckende Umgebungen auf den Bildschirm zu zaubern, von denen es aber noch viel mehr hätte geben dürfen. Trotzdem: Die Spielwelt ist ganz klar der Star von Solar Ash und herauszufinden, in welchen Sci-Fi-Fiebertraum es euch als Nächstes verschlägt, ist der größte Motivationsfaktor im Spiel!

Rausch der Farben

Die extrem stylische Optik von Solar Ash passt zu diesem Setting wie die Faust aufs Auge. Das Spiel kombiniert den bewusst schlichten, reduzierten Grafikstil eines Journey oder The Pathless mit der kräftigen, surrealen Farbgebung von Hyper Light Drifter. Damit bleibt der Entwickler seiner optischen Linie treu und schickt euch wie im geistigen Vorgänger auf eine fast schon psychedelische Reise durch eine faszinierende Spielwelt. Und wo wir schon bei psychedelisch sind: Das exzellente Movement des Highspeed-Platformers sorgt zusätzlich dafür, dass ihr euch über weite Strecken wie in Trance durchs Spiel bewegt.

Hyper Light Surfer

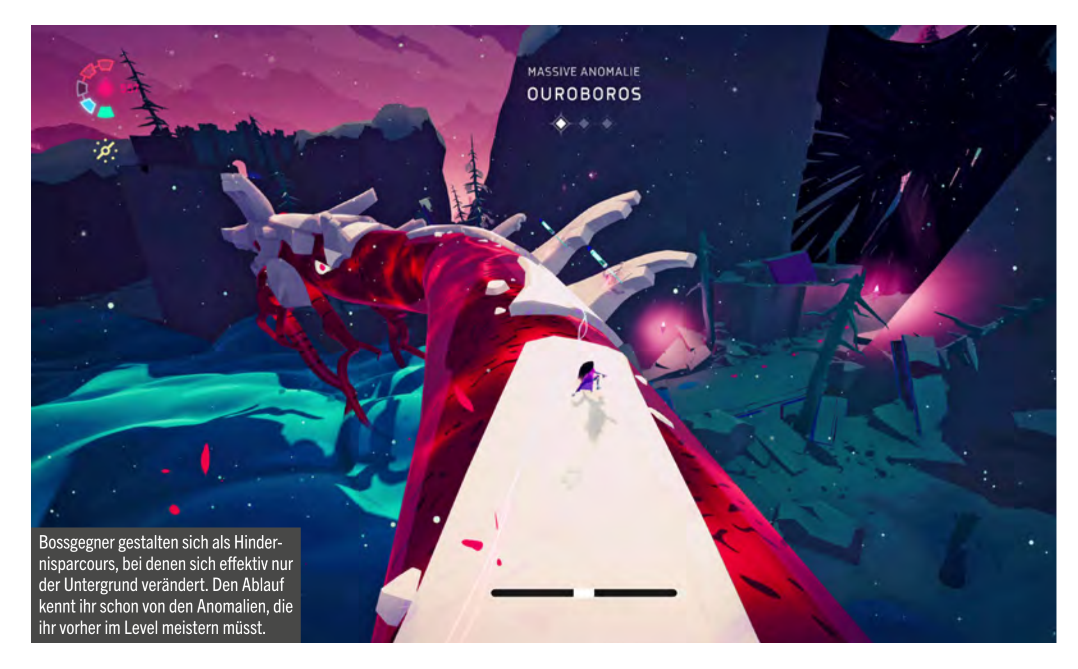
Als Voidrunner habt ihr nämlich ein paar nützliche Tools zur Verfügung, mit denen ihr die schrägen Sprungpassagen bewältigt. Das wichtigste davon befindet sich an euren Füßen: Mit euren Inlineskates könnt ihr nicht nur auf Kanten entlanggrinden, sondern auch sonst mit einem Affenzahn durch die Gegend surfen. Kombiniert mit Greifhaken, Doppelsprung und Boost ergibt sich daraus ein blitzschnelles, toll steuerbares und flüssiges Movement, dank dem ihr einfach nicht mehr stehenbleiben wollen werdet. Wegen des großzügigen Lock-ons für euren Nahkampfangriff haut ihr sogar die spärlich eingesetzten Gegner im vollen Lauf kaputt. Die Aufgaben, die ihr in den nacheinander freigeschalteten Arealen absolviert, spielen diesem Movement außerdem sehr gelungen in die Karten: In jeder Zone müsst ihr ein Fragment, ein riesiges Monster aus Schleim und Knochen, bezwingen, um einen Knoten auf der Sternensaat zu aktivieren. Vorher müsst ihr aber alle kleineren Anomalien in der Umgebung auslöschen. Und die gestalten sich

Die spielerischen Highlights des Spiels sind die Momente, in denen es vom horizontalen Leveldesign abweicht und mit Schwerkraft und Perspektive spielt. Mehr davon!

Bei euerer KI-Begleiterin Zyd wechselt ihr eure Anzüge und kauft euch neue Schildzellen. Beide Systeme wirken aber ziemlich unausgereift und überflüssig.

Könnt ihr die Vollbremsung verkraften, die die starren Dialoge mit NPCs darstellen, erfahrt ihr interessante Details zu den Spielwelten und ihren ehemaligen Bewohnern.

stets als Hindernisparcours auf Zeit: Mit halsbrecherischen Manövern zerstört ihr die Nervenenden der Schleimgebilde quasi im Vorbeifliegen, bevor sie ihren Schutzschild aufbauen und euch runterwerfen können. Die Zeitlimits sind dabei so knapp bemessen, dass ihr die Bewegungsmöglichkeiten eurer Spielfigur gut beherrschen müsst. Das einzige Problem dabei: Sämtliche Moves und Werkzeuge von Anfang an freigeschaltet und die Anomalien sowie deren Schwierigkeitsgrad verändern sich im Spielverlauf kaum. Habt ihr den Bogen einmal raus, was angesichts der tollen Spielbarkeit nicht lange dauern wird, verlangt euch Solar Ash bis zum Ende also nur noch selten Neues ab. Das gilt auch für die Bossgegner, die ihr wie in einem Shadow of the Colossus auf Speed erklettert, um ihre Schwachstellen zu zerstören. Obwohl sich der Leveluntergrund hier logischerweise bewegt und die Abschnitte spektakulär aussehen, absolviert ihr letztlich doch wieder nur die gleichen Parcours mit dem gleichen Schema, das ihr zuvor schon vier bis fünf Mal pro Level durchlaufen habt. Wegen des tollen Spielgefühls und der anspruchsvollen Zeitlimits macht all das zwar bis zum Schluss Spaß, wir wurden während des Tests aber das Gefühl nicht los, dass Solar Ashes abgefahrenes Setting spielerisch noch mehr hergegeben hätte. Neue Gefahren wie giftiger Boden, Gegnertypen, die mehr als Buttonmashing verlangen, oder Abschnitte, die Schwerkraft und Perspektive einsetzen, kommen durchaus vor, aber recht spät und ziemlich selten. Immerhin haben die Entwickler in manchen Welten kleinere Rätsel eingebaut, bei denen ihr eure Bewegungsrouten erstmal freischalten müsst.



Bossgegner gestalten sich als Hindernisparcours, bei denen sich effektiv nur der Untergrund verändert. Den Ablauf kennt ihr schon von den Anomalien, die ihr vorher im Level meistern müsst.

Stop: Storytime.
Fast schon zum Störfaktor werden dagegen die paar NPCs, denen ihr auf eurer Reise begegnet. Die Figuren sind ordentlich auf Englisch vertont und haben prinzipiell interessante, tragische und witzige Geschichten auf Lager, die ihr nach und nach entschlüsselt. Und die Möglichkeit, die anderen Kulturen kennenzulernen, die ins schwarze Loch gesogen wurden, macht das Erkunden der ausgestorbenen Spielwelt definitiv interessanter. Präsentiert bekommt ihr diese Geschichten allerdings hauptsächlich in drögen, langen Dialogen und kryptischen Audiologs, für die das sonst so geschmeidige, schnelle Spiel regelmäßig nervige Vollbremsungen hinlegen muss. In Gebäuden herumstehen, lesen und warten sind so ziemlich die letzten Dinge, die man in einem Spiel wie Solar Ash tun möchte.


Die satten Farben, gepaart mit den großflächigen Texturen, sorgen für eine ganz eigene Atmosphäre



Die sparsam eingesetzten Gegner sind schnell erledigt, sie verlangen aber immerhin minimal unterschiedliche Strategien.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Anfang und Ende top, dazwischen viel verschenktes Potenzial."

Zu Beginn war ich sehr überzeugt von Solar Ash. Das Setting ist faszinierend, der Artstyle passt hervorragend und das Movement macht das Durchqueren der Spielwelt zum Genuss! Gerade nach dem ersten Bosskampf war ich gespannt darauf, welche abgefahrenen Kurse das Spiel noch bieten würde. Als ich dann feststellte, dass mich in den nächsten Welten aber eigentlich nur mehr vom Gleichen erwartete, sich der Schwierigkeitsgrad kaum steigerte und die Upgrade-Systeme und Nebenquests für die Katz sind, war ich etwas ernüchtert. Spaß hatte ich trotzdem, die Zonen sind optisch abwechslungsreich, das Kern-Gameplay durchweg unterhaltsam und die Geschichte wartet mit so mancher Überraschung auf. In den letzten Welten ließen die Entwickler dann auch beim Leveldesign die kreativen Muskeln spielen und lieferten mir die schwindelerregenden Action-Passagen, die ich mir erwartet hatte. Beim nächsten Mal bitte viel mehr davon und den Nebencontent etwas weniger aufgesetzt!

PRO UND CONTRA

- ✚ Toller, zum Setting passender Artstyle
- ✚ Optisch abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Flüssiges, spaßiges Movement
- ✚ Sinnvoll ins Spiel integrierte Gegner
- ✚ Interessante Geschichte und Charaktere
- ✚ Gelungene Kameraführung, die die Spielwelt noch größer und das Movement noch schneller wirken lässt
- ✚ Toller Gameplay-Flow …
- ▬ … der zu oft von dröge präsentiertem Storytelling unterbrochen wird
- ▬ Gameplay-Muster wiederholen sich zu schnell und entwickeln sich im Spielverlauf kaum weiter
- ▬ Aufgesetzte, sinnlose Upgrade-Systeme
- ▬ Kurze Spielzeit



Wir brauchen hier noch ein Upgrade-System!

Da ihr nicht die erste Voidrunnerin seid, die ins schwarze Loch geschickt wurde, dürft ihr außerdem Tagebücher und Schatztruhen eurer Vorgänger finden, die euch Teile für neue Raumanzüge verschaffen. Zwar motivieren die oft gut versteckten Kisten zum ausgiebigen Erkunden der traumhaft schönen Spielwelt, allerdings sind die Boni, die euch die Rüstungen verleihen, kaum der Rede wert. Statt euch etwa den Boost auch in der Luft benutzen zu lassen und damit ganz neue Möglichkeiten zu eröffnen, verkürzt die entsprechende Rüstung einfach nur seinen Cooldown. Und auch der Anzug, der beim Töten von Gegnern euren Schild wiederherstellt, erscheint reichlich sinnlos, wenn Kisten mit Schildenergie ohnehin en masse in der Spielwelt herumstehen. Ebenso aufgesetzt ist die Währung Plasma, die das Spiel Hüpfspiel-typisch als Brotkrumenspur in den Abschnitten verteilt und euch so den Weg markiert. Der einzige Verwendungszweck für das Plasma ist das Kaufen zusätzlicher Schildzellen. Weil ihr aber relativ schnell alle fünf Zellen beisammenhabt und das Einsacken der Währung absolut sinnlos wird, nimmt euch das Spiel nach jedem Boss einfach eine Zelle weg und ihr müsst sie erneut kaufen. Dieser künstliche Motivationsschub wirkt dann doch reichlich planlos. Warum sind die Zellen nicht einfach teurer und dafür permanent?

Ende gut, alles gut?

Die Nebenmissionen und Upgrades nehmen dem Spiel etwas Wind aus den Segeln. Dafür kann die Hauptgeschichte überzeugen: Trotz seines Weltuntergangsszenarios schafft es das Spiel, eine durchaus persönliche Story zu erzählen und dank der geerdeten, charmanten Rei gelingt auch die Identifikation mit der Hauptfigur. Die Story und das Leveldesign nehmen zwar erst gegen Ende richtig Fahrt auf, bis dahin tragen euch die Spielwelt und das Gameplay aber locker. Nach der etwa sechs Stunden langen Geschichte freuen sich Profis außerdem über den Hardcore-Schwierigkeitsgrad, der mit extrem knappen Zeitlimits bei Anomalien und Bossen absolut perfektes Movement erfordert. Wenn euch der hohe Preis von knapp 40 Euro und das etwas abwechslungsarme Gamedesign also nicht abschrecken, dann schickt euch Solar Ash auf eine spielens- und vor allem sehenswerte Weltraumreise! Eine kleine Warnung müssen wir aktuell allerdings noch für PS5-Besitzer aussprechen, die in 4K spielen wollen: Die PC- und alle anderen Versionen des Spiels laufen flüssig, auf der PS5 sind uns aber beim Test vor allem im Auflösungsmodus permanente Bildrateneinbrüche aufgefallen. Ein Patch ist laut den Entwicklern bereits in Arbeit, und wenn ihr dieses Heft in Händen haltet eventuell sogar schon erschienen. ❑



Genre: Strategie/Action
Entwickler: EXOR Studios
Hersteller: EXOR Studios
Termin: 14. Oktober 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

The **Riftbreaker**

Genremix nicht nur wild, sondern auch gelungen ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Von: Lennard Fink & Philipp Sattler

Mechs, ein fremder und exotischer Planet und ebenso exotische, aber gefährliche Lebewesen. Nein, es geht nicht um Avatar, obwohl es einige Gemeinsamkeiten gibt zwischen dem Film und The Riftbreaker. Leuchtende Pflanzen zum Beispiel oder mechanische und schwer bewaffnete Kampfanzüge. Und genau wie im Film von James Cameron sind wir als Menschen nur hier, um den Planeten um seine wertvollen Ressourcen zu bringen.

Dabei setzen die Entwickler von EXOR Studios auf eine wilde Mischung. Verschiedene Genres werden hier vereint: Tower Defense, Action-RPG und Hack & Slash teilen den Titel unter sich auf und dabei ist ein wirklich gutes Spiel rausgekommen, das für einige Stunden Spaß sorgt. Aber um was geht es eigentlich?

Flora und Fauna

Die Story ist nicht unbedingt die größte Stärke von The Riftbreaker. Sie ist jedoch auch nicht wichtig und nimmt keinen großen Platz ein. Lediglich ein paar auf Englisch vertonte Gespräche gibt es ab und zu mal zu hören. Spieler, die eine mitreißende Sci-Fi-Story erwarten, seien hiermit gewarnt. Aber wer braucht schon einen guten Grund, in fremde Welten einzudringen und alles über den Haufen zu ballern oder zu schnetzeln, was nicht bei drei auf den fluoreszierenden Alienbäumen ist?

Die Menschheit steht vor dem Aus, nachdem der Supervulkan Yellowstone ausgebrochen ist. Also werdet ihr als Ashley S. Nowak, eine Einheit eines Elite-Wissenschaftskommandos, durch den Rift nach Galatea 37 im Sycorax-Gürtel in der Milchstraße geschickt. Dort sollt ihr eine Basis bauen, von der man mithilfe der Rifts, also sowas wie Portale, zur Erde reisen kann und zurück.

Durchaus wichtig für die Kolonisierung. Genug Platz gibt es ja und wunderschön ist die neue Heimat auch. Womit wir zu einer der großen Stärken des Spiels kommen: der Technik. Galatea 37 sieht fantastisch aus, egal ob ihr euch durch den Dschungel kämpft oder durch die Wüste stapft. Die hauseigene Schmetterling-Engine zaubert eine wunderschöne Natur auf den Monitor mit gestochen scharfen Texturen. Space-Palmenblätter wehen im Wind, Feuergefechte wirbeln Staub auf. Mit der Belichtung der Tier- und Pflanzenwelt kommt



Egal ob Tag oder Nacht, Wüste oder Vulkan. The Riftbreaker hat einiges fürs Auge zu bieten und die verschiedenen Biome laden zum Erkunden und Schnetzeln ein

sofort die richtige Stimmung auf. Auch ein Wetter- und Tag-Nacht-System ist implementiert.

Gleichzeitig ist die Spielwelt sehr lebendig. Friedliche Tiere fliehen vor eurem Antlitz, während um die Ecke eine riesige Horde wütender Weltall-Hunde(?) wartet. Und die sind im Vergleich mit anderen Viechern noch harmlos.

Von Alien-Rhinos und Flammenwerfern

Die Einwohner dieses bis dato unberührten Idylls sind euch nämlich alles andere als freundlich gesinnt. Glücklicherweise müsst ihr den Monstern nicht unbewaffnet entgegentreten. Denn da ist ja noch Mr. Riggs. Dabei handelt es sich nicht um einen exzentrischen Wissenschaftler, sondern um einen, bis an die Zähne bewaffneten Mech-Anzug. Und das bringt uns direkt zum nächsten Highlight: den Kämpfen.

Dieser Anzug lässt sich mit wuchtigen Knarren wie beispielsweise einer Minigun oder einem Flammenwerfer aufpeppen. Oder ihr rüstet euch mit einem Schild aus. Pro Arm habt ihr verschiedene Möglichkeiten. Ihr könnt euch also entscheiden wie ihr Gefechte angehen wollt. Flammenwerfer am einen Arm und Minigun am anderen? Klar. Schild und Energieschwert? Bitteschön.

Neue Waffen müsst ihr dabei zunächst im Arsenal erforschen. Außerdem gilt es herauszufinden,

Dreh- und Angelpunkt eurer Erkundungen ist eure Basis, die ständig erweitert und verbessert werden will. Immerhin ist des Mechs Heimat seine Werkstatt.

welche Monster empfindlich gegen welche Wummen sind. Denn ein Flammenwerfer kann einen der großen Feuergegner höchstens ein wenig kitzeln. Dadurch kommt ein wenig Taktik ins Kampfsystem.

Aus der Vogelperspektive ballert ihr dann einzelne Monster über den Haufen oder schaltet ganze Herden aus. Bis zu tausend Gegner können (und werden) sich euch entgegenstellen. Dabei kommt uns manchmal zwar die Steuerung in die Quere und die Framerate kommt bei großen Gegnermassen ein wenig ins Stocken.

Das ist jedoch zu keinem Zeitpunkt wirklich störend, sodass dabei nie Frust aufkommt. Dafür sind die Feuergefechte einfach zu



Jede Basis und jeder Außenposten benötigt Energie – also baut ihr fleißig Solaranlagen, Windräder und Co.

spektakulär. Allein, wie Feuer im Spiel aussieht und sich verhält, ist wirklich beeindruckend.

Je größer die Gefahr, desto belohnender und befriedigender ist dann ein Sieg. Bezwungene Gegner lassen bisweilen nämlich Ressourcen fallen, mit denen ihr euren Mech und eure Basis verbessern könnt oder neue Waffen erforschen und somit freischalten könnt. Dabei sind es nicht nur die lebendigen Kreaturen, die eine große Gefahr darstellen. Denn Wetterereignisse



Nach und nach errichtet ihr weitere Außenposten, um an weitere Ressourcen zu kommen.



Nicht nur die verschiedenen Biome sehen wunderschön aus, sondern auch die Effekte. Seien es, wie hier, die Flammen des Flammenwerfers oder die Explosion einer Atombombe.

wie Blitze oder Tornados können, genau wie herunterfallende Himmelskörper, großen Schaden anrichten – an euch und eurer Basis, sofern ihr euch dort aufhält. Erdbeben und Meteoriten machen euch nämlich nur in eurer Nähe zu schaffen, was viel Frust erspart, da eure Basis in eurer Abwesenheit nicht zerstört werden kann.

Schaffe, schaffe, Basis baue
Die Basis ist äußerst wichtig für euer Überleben und das der Menschheit. Kurz nach eurer Landung auf Galatea 37 beginnt ihr mit dem Bau. Zunächst errichtet ihr euer Hauptquartier, das den Dreh- und Angelpunkt eurer Festung darstellt. Hier könnt ihr nämlich euren Mech reparieren, wenn dieser mal wieder ein paar Kratzer im Lack hat.

Zerstören Gegner euer HQ, könnt ihr im Falle eines Todes nicht mehr respawnen. Im Klartext: Mission gescheitert. Eine Basis benötigt natürlich große Mengen an Energie, also baut ihr fleißig Solaranlagen und Windräder. Die unterscheiden sich in Sachen Effektivität und Leistungsdauer. Ist ja klar: nachts sind Solarpanels ziemlich nutzlos und wenn kein Wind weht, bringen auch die Windräder nichts. Um diesen Problemen zu entgehen, könnt ihr euch Kraftwerke bauen, die zwar für wesentlich mehr Energie sorgen, aber auch um einiges teurer sind. Außerdem braucht ihr eine Menge Rohstoffe, dafür seid ihr ja eigentlich da. Dann heißt es, Erzvorkommen finden und abbauen. Dafür baut ihr euch eine Fabrik in der Nähe und beutet fleißig aus. Mit den erwirtschafteten Bodenschätzen könnt ihr neue Gebäude wie ein Arsenal für neue Waffen errichten oder bereits vorhandene wie euer Hauptquartier verbessern. Natürlich wollen auch die Fabriken mit dem Stromnetz verbunden werden, daher verbindet ihr diese mithilfe von Stromleitungen mit den Kraftwerken. Um euch vor der feindlichen Tierwelt zu schützen, zieht ihr Mauern auf und platziert Geschütztürme. Mit der Zeit könnt ihr euch eine richtige Festung bauen, an denen eure Feinde nur so abprallen – sofern ihr so lange genug überlebt (kleiner Tipp: Baut mal ein Labyrinth und guckt was passiert).

Was anfangs noch ein wenig kompliziert anmutet, läuft mit der Zeit immer flüssiger. So baut ihr euch mit voranschreitender Spielzeit fast blind innerhalb von Sekunden eine neue Basis. Das funktioniert wirklich gut und es ist extrem befriedigend, am Ende euer Werk zu bestaunen … bis der nächste Feuergolem kommt und eure Arbeit zunichtemachen will.



Im Verlauf des Spiels könnt ihr neue Waffen erforschen und freischalten. Zum Beispiel eine Eiskanone oder einen Energieschild. Wie ihr euren Mech schlussendlich ausrüstet, ist euch überlassen.

Interstellare Landvermessung
Natürlich sind die Rohstoffvorkommen irgendwann erschöpft. Also erkundet ihr Galatea 37 auf der Suche nach neuen Ressourcen. Dabei kommt ihr durch verschiedene und durchgehend wundervoll gestaltete Biome. Trockene Wüsten oder giftige Sümpfe. Die verschiedenen Umgebungen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern haben auch spielerische Auswirkungen.

So kommt euer Mech nicht gut mit zu viel Hitze klar und entsprechende Biome stellen eine Gefahr dar. Für Entdecker ist also einiges an Abwechslung geboten. Mit der Zeit findet ihr neue Materialien wie Kobalt oder Palladium. Um dieses


Die Natur wehrt sich! Tausende Alientiere wollen euch gleichzeitig ans Leder. Die Horden sind das große Aushängeschild des Titels.

abzubauen, errichtet ihr Außenposten, die selbstverständlich ebenfalls verteidigt und mit Energie versorgt werden wollen.

Relativ schnell wird klar, dass ihr eigentlich immer dasselbe zu tun habt. Ressourcen finden und abbauen, Basis errichten und vor Gegnerhorden verteidigen, Ressourcen finden und abbauen, Basis errichten ... Keiner hat gesagt, Kolonialisieren macht Spaß. Im Fall von The Riftbreaker tut es das aber, denn alle Spielmechaniken greifen sinnvoll ineinander, sodass der Zyklus stets motivierend bleibt.

Riftbreaker-Carepaket

Insgesamt vier Schwierigkeitsgrade gibt es. Das Spiel wird zwar von Schwierigkeitsgrad zu Schwierigkeitsgrad immer fordernder und, naja, schwieriger, bleibt aber stets fair und spaßig. Auf der schwierigsten Stufe werden euch dann pausenlos riesige Horden an den Kopf geworfen, die es zurückzuschlagen gilt. Sie ist also eher an erfahrene oder masochistisch veranlagte Riftbreaker gerichtet.

Neben der Kampagne gibt es auch noch den Überlebensmodus, in dem ihr euer Spiel individuell einstellen könnt. Ansonsten ist der Modus wohl recht selbsterklärend: Horden von immer härteren Gegnern wollen eure Basis dem Erdboden gleich machen. Einen Koop-Modus gibt es bislang zwar leider noch nicht, könnte in naher Zukunft jedoch nachgereicht werden. Das Spielsystem gibt es auf jeden Fall her. Für die Streamer unter euch könnte The Riftbreaker erst recht einen Blick wert sein. Denn mit dem eingebauten Streaming-System kann der Chat aktiv ins Spiel eingreifen. So können Gegnerhorden geschickt, Wetterkatastrophen entfesselt oder Rohstoffe gespendet werden. ❑

MEINE MEINUNG

Lennard Fink



„Grandiose Mech-Action mit wunderschöner Welt!“

Was habe ich gestaunt, als ich The Riftbreaker in der Redaktion angeworfen habe! Und das vor allem wegen zwei Dingen. Erstens: die Grafik. Allein der Start des Spiels. Da wird man eigentlich recht unspektakulär in die Welt geworfen und doch hat das direkt Eindruck geschunden, denn eine Druckwelle beseitigt erstmal alles um die Spielfigur, aber das sah so gut aus, dass ich das ganze Spiel gleich nochmal neu gestartet habe (kein Witz). Und ich sollte aus dem Staunen auch erstmal nicht rauskommen. Die Welt sieht einfach fantastisch aus, seien es die leuchtenden Pflanzen, die mich wie auf Pandora haben fühlen lassen, oder das alles verzehrende Feuer meines Flammenwerfers. Und zweitens: die Action. Was habe ich mich mächtig gefühlt mit genanntem Flammenwerfer oder meinem Energieschwert. Tausende Gegner über den Haufen zu ballern, hat mir noch nie so viel Spaß gemacht, wie bei The Riftbreaker. Dementsprechend kam ich schnell in einen befriedigenden Loop aus Ballern, Bummeln und Bauen (welch gelungene Alliteration). Lediglich der fehlende Koop-Modus und die Story, die eher Beiwerk ist, sind kleinere Makel. Und für knapp 30 Euro bekommt man hier ein Spiel in einem technisch stabilen Zustand, von dem sich einige große Entwicklerstudios ruhig eine Scheibe abschneiden dürfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Grafik
- ➕ Wuchtige Kämpfe, viele Waffen
- ➕ Befriedigendes Basisbausystem
- ➕ Vielzahl von Biomen
- ➕ Streaming-Technik
- ➕ Gegnerhorden
- ➖ Dünne Story
- ➖ Fehlende deutsche Synchro
- ➖ Kein Koop-Modus

WERTUNG **9**


Der Planet Galatea 37 bietet jede Menge unterschiedlicher Biome, die euch auch vor spielerische Herausforderungen stellen.

Sherlock Holmes Chapter One

Sherlock Holmes ist ein spannendes Detektivspiel mit Ausbaupotential.

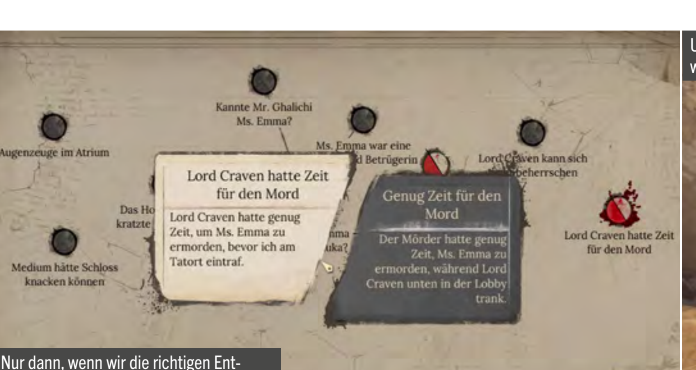
Von: Marc Schmidt & Lukas Schmid

Lange mussten die Fans auf ein neues Sherlock-Spiel warten, nun ist es endlich so weit. Fünf Jahre nach dem Release von Sherlock Holmes: The Devil's Daughter erscheint ein neuer Teil der Serie aus dem Hause Frogwares. Das Motto diesmal lautet: alles auf Anfang!

Sherlocks Weg zum Erfolg

Sherlock Holmes: Chapter One soll als Prequel eine erzählerische Lücke in der Spieleserie schließen. Zusammen mit Sherlock Holmes begeben wir uns in dessen Kindheit und frühe Jahre und finden längst verdrängte Erinnerungen wieder. Wir erfahren, wie der jugendliche und noch wenig bekannte Sherlock Holmes zu dem Meisterdetektiv geworden ist, den wir alle kennen und lieben. Auf der Suche nach der Wahrheit über den Tod seiner Mutter stolpert er über zahlreiche große und kleine Verbrechen, die unser Spürhund natürlich alle aufklären will. Doch macht das Abenteuer wirklich Spaß und was hat es mit den irritierenden Shooter-Passagen auf sich?

Cordona ist eine kleine beschauliche Mittelmeerinsel, auf der Sherlock einen Teil seiner Kindheit verbracht hat. Solange, bis seine Mutter plötzlich an Tuberkulose verstarb und er mit seinem großen Bruder Mycroft ins Vereinigte Königreich zurückkehrte. Genau diese schmerzhafte Erinnerung führt ihn nun, im Jahre 1880, als 26-Jährigen zurück in seine ehemalige Heimat. Während seines Abenteuers wird Sherlock von Jon begleitet. Jon ist ein guter Freund, vermutlich sogar sein bester. Seit er denken kann, ist Jon ihm nicht mehr von der Seite ge-



Nur dann, wenn wir die richtigen Entscheidungen treffen, können wir die Täter hinter Schloss und Riegel bringen, die Fälle können somit ganz verschieden ausgehen. Das erhöht den Wiederspielwert.



Unser Freund Jon weicht uns selbst, wenn es knifflig wird, nicht von der Seite.



Der Verkleidungssystem ist einfach schlecht durchdacht. Deshalb gehen wir in diesem Eismann-Kostüm problemlos als Arbeiter durch und können gemeinsam mit Jon die Ausgrabungsstätte betreten.

Mit unserer Pistole müssen wir den Gegnern erst alle Rüstungsteile vom Körper schießen, bevor wir sie festnehmen können.

wichen. Jon kommentiert regelmäßig, was Sherlock tut und natürlich unterhält sich der angehende Meisterdetektiv auch mit seinem Freund, der ihm liebevoll den Spitznamen „Sherry" gegeben hat.

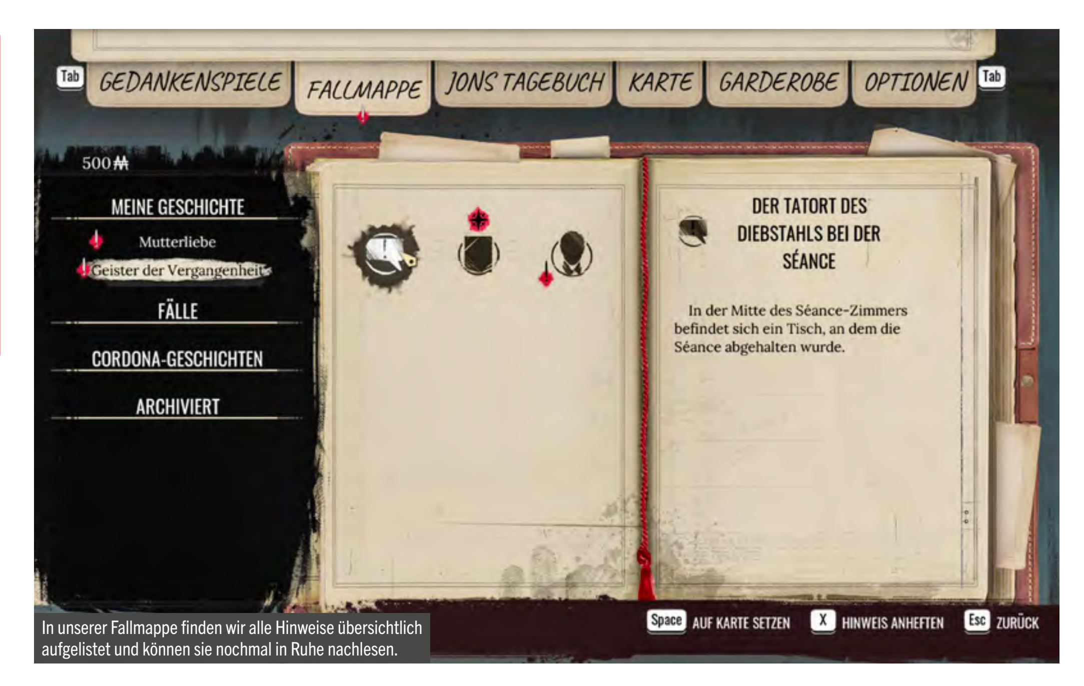
Ärger im Paradies

Zurück zum eigentlichen Grund für den Besuch: dem Tod von Sherlocks Mutter. Nach der Ankunft auf der scheinbar idyllischen Insel wird schnell klar, es steckt mehr hinter ihrem Ableben, als es den Anschein hat. Während wir als Spieler versuchen, die Hintergründe aufzuklären, kommen immer mehr verdrängte Kindheitserinnerungen zum Vorschein. Zusätzlich stolpern wir gefühlt an jeder Ecke in der Open World über seltsame Todesfälle und andere Mysterien, die gelöst werden wollen. Das Spiel ist sich der hohen Kriminalitätsrate auf der Insel durchaus bewusst und macht sich durch Jons schnippische und teils makabre Kommentare regelmäßig selbst darüber lustig. Diese kriminelle Grundstimmung zeigt sich gleich bei der Ankunft in unserem Hotel. Durch Zufall finden wir die Leiche einer jungen Frau und erfahren vom Verlust eines wertvollen Edelsteins. Der Fall scheint knifflig, doch für seine Lösung und auch sonst im Spiel stehen uns viele verschiedene Ermittlungstechniken zur Verfügung. Die zahlreichen Hinweise erhalten wir dabei durch das Interagieren mit unserer Umgebung, diese werden durch Interaktionssymbole hervorgehoben und werden automatisch in unserem Notizbuch vermerkt. Neben dem Finden von Hinweisen ist es auch relevant, Charakterprofile von möglichen Verdächtigen erstellen und sie als Hilfe heranziehen. Anschließend können wir Schlüsselpersonen über die erhaltenen Hinweise ausquetschen. Auch für Minispielfans wird etwas geboten: Fremdartige Substanzen lassen sich in einem Chemie-Geschicklichkeitstest analysieren. Das sorgt für Abwechslung und ist ganz nett, um das Spielgeschehen aufzulockern. Eine besondere Mechanik in Sherlock Holmes: Chapter One ist das Befragen von Passanten nach Orten oder Ereignissen, denn es setzt einen weiteren Kernaspekt des Spiels voraus: das Verkleiden.

Verkleidungsmeister Sherlock

Verkleidungen sind ein essenzieller Bestandteil und je nachdem, welche Verkleidung wir auswählen, erhalten wir Zugang zu neuen Informationen oder Gebieten. Jedoch müssen wir nicht erst jemanden für seine Klamotten umlegen, wie es beispielsweise in Hitman oft der Fall ist, sondern können die entsprechende Verkleidung ganz bequem kaufen. An diesem Punkt kommen die ethnischen Konflikte auf Cordona zum Vorschein. Cordona ist eine fiktive Insel, die ehemals Teil des Osmanischen Reichs war, bis sie von den Briten kolonialisiert wurde. Zusätzlich zum daraus resultierenden Bevölkerungsmix aus Arabern und Briten gibt es auch noch afrikanische Flüchtlinge, die teils illegal auf der Insel sind und deshalb ausgebeutet werden. Hier ist Konfliktpotenzial vorprogrammiert. Rassismus und menschenverachtende Sprüche sind quasi Alltag auf Cordona. Die Entwickler greifen hier leider etwas zu stark auf Klischees zurück, die zwar aus gestalterischer Hinsicht

Dieser Ausschnitt der Karte zeigt einen knappen Überblick Cordonas. Ihr startet mit einer quasi leeren Karte und füllt sie nach und nach mit Symbolen.



In unserer Fallmappe finden wir alle Hinweise übersichtlich aufgelistet und können sie nochmal in Ruhe nachlesen.

verständlich, aber trotzdem irritierend sind. So gilt man für die Einwohner als Araber, wenn man sich ein Fez auf den Kopf setzt. Und mit Tuch im Gesicht und zerrissenen Klamotten geht man problemlos als Straßengangster durch. Leider wird diese Verkleidungsmechanik teilweise auch unbeabsichtigterweise ins Lächerliche gezogen. So können wir uns ein Eismannkostüm anziehen und gelten dann als Arbeiter. Das gilt auch dann, wenn wir in unserer neuen Tracht über eine archäologische Ausgrabungsstätte schlendern, die eben nur Arbeitern zugänglich ist. Das nimmt dem Spiel leider einen Teil seiner Glaubwürdigkeit. Nicht nur Verkleidungen sind fürs Erkunden der Spielwelt wichtig, es gilt auch, regelmäßig die Map zu konsultieren. Beim ersten Blick darauf fällt auf, dass alle Straßen einen eigenen Namen besitzen und das hat auch einen Grund. Beim Annehmen eines Auftrags erhalten wir nicht einfach ein Symbol auf der Karte, das uns verrät, wo wir hinmüssen, sondern einen Straßennamen. Anhand dieser Straßennamen müssen wir schließlich den Tatort finden. Dieses System funktioniert erstaunlich gut und ist eine gelungene Abwechslung. Bewusst verzichtet wurde zudem auf eine Minimap, man zieht die Karte also sehr häufig aus der Tasche. Das ist der Atmosphäre zuträglich, ob einem diese Designidee gefällt, ist aber natürlich Geschmackssache.

Muss das sein ...

Doch es reicht nicht, zu erkunden und Leuten Hinweise aus der Nase zu ziehen. Sherlock ist auch immer wieder auf etwas drastischere Argumentationsverstärker angewiesen. Im Verlauf der Story werden wir immer wieder in Shooter-Passagen geworfen. Dabei können wir ganz schön mörderisch vorgehen, die Widersacher alternativ – und bevorzugt – aber auch verhaften. Zum Erreichen dieses Ziels müssen wir ihnen erst die Rüstungsteile vom Körper schießen und eine weitere Schwachstelle treffen, um sie dann per Quicktime-Event zu verhaften. Hier haben wir uns gefragt: Was soll das? Es wäre uns neu, dass Kriminelle im späten 19. Jahrhundert oder in irgendeinem anderen Zeitalter mit Stahlmasken als Körperpanzerung durch die Gegend gelaufen sind, um sich vor Schusswaffen zu schützen. Also lieber zuerst schießen und später fragen? Nun, über das Bewahren unserer Moral hinaus bringt pazifistisches Vorgehen noch einen Vorteil mit sich. Für jede Festnahme erhalten wir etwas Geld und werden von Jon gelobt. Töten wir einfach alle Gegner, erhalten wir eben kein Geld und unser Umfeld reagiert anders

Veteranen mit Gehstöcken und erste Prototypen von Autos: Die Detailverliebtheit der ukrainischen Entwickler sorgt dafür, dass wir uns schnell in die Welt einfinden.

Die Gesichter in den Zwischensequenzen sehen wirklich gut aus. Besonders die Augenpartie ist bei manchen Charakteren gut gelungen. In diesem Bild genießt der junge Sherlock gerade die Aussicht über Cordona.



Jon ist nicht nur unser bester Freund, sondern auch ein äußerst begabter Zeichner. Regelmäßig fertigt er für uns Fallskizzen an.

auf uns. Dazu kommt, dass sich das Kampfsystem nicht gerade organisch anfühlt. Schüssen weichen wir grundsätzlich mit Rollen aus, denn die Möglichkeit, in Deckung zu gehen, gibt es nicht. Manchmal weigert sich Sherlock zudem, die Waffe zu ziehen und das Nachladen dauert ewig. Das Spiel gibt uns auch keinerlei Möglichkeit, unsere Waffe zu verbessern. Das ganze Kampfsystem hätte man sich wirklich sparen können, denn es trägt zur Spielverfahrung nichts von Belang bei. Das ist offenbar auch den Entwicklern bewusst: Die Schießereien lassen sich wahlweise überspringen und kommen auch nicht allzu häufig vor. Wer, aus welchem Grund auch immer, trotzdem Lust auf sie hat, kann diesem Verlangen in optionalen Banditenunterschlüpfen frönen.

No Shit Sherlock

So kann man sich in der Story also, wenn man mag, auch ganz ohne diese Ablenkung dem Geheimnis von Mama Holmes' Tod widmen. In den großen Hauptquests finden wir Schritt für Schritt mehr Hinweise über die Hintergründe heraus, bei denen es stets gilt, dem Täter eines Verbrechens auf die Spur zu kommen. Dafür müssen wir unsere gefundenen Indizien durch sogenannte „Gedankenspiele" klug miteinander verknüpfen, um am Ende zwischen mehreren Verdächtigen den richtigen Täter zu wählen. Diese Entscheidung wird meist mit einem moralischen Dilemma gepaart, wodurch es das Spiel uns noch schwerer macht, die vermeintlich „richtige" Entscheidung zu treffen. Manche Täter gestehen dabei bei einer Konfrontation von selbst ihre Untaten, andere nicht. Das führt dazu, dass wir sogar noch nach Abschluss des Spiels keinerlei Info darüber erhalten, ob wir eventuell einen Unschuldigen hinter Gitter gebracht haben. Egal, wie wir uns entscheiden, kurz darauf lesen wir von den Konsequenzen unserer Handlungen in der lokalen Klatschpresse. Diese Entscheidungsfreiheit bietet Wiederspielwert. Das Aufklären der Kriminalfälle macht viel Spaß und motiviert. Leider macht es uns das Spiel manchmal etwas zu leicht. Richtige Rätsel etwa gibt es in der Story keine und Sherlock hilft uns sehr oft sehr direkt dabei, zu entscheidenden Schlussfolgerungen zu kommen.

Daran ändert auch eine Änderung des Schwierigkeitsgrades nichts. Herausfordernde Rätsel sind eher in den zahlreichen Nebenmissionen in Form von Schatzsuchen zu finden. Die Nebenmissionen sind generell natürlich weniger umfangreich als die großen Fälle der Hauptstory, sie wurden aber nicht mit weniger Liebe gestaltet. Für einen Aufpreis erhaltet ihr mit der Deluxe-Edition übrigens eine weitere Quest zum Release des Spiels und zwei Quest-Reihen und eine zusätzliche Nebenmission zu einem späteren Zeitpunkt nach der Veröffentlichung. Vor fragwürdigen Releasemethoden ist offenbar auch der beste Detektiv der Welt nicht gefeit.

Detailverliebtheit im Imperialismus

Dafür gibt es bei der Technik relativ wenig zu beanstanden. Das Spiel sieht über weite Strecken gut bis sehr gut aus. Die Gesichter in den Cutscenes sind detailliert und besonders der Detailgrad der Augenpartie bei manchen Charakteren hat uns beeindruckt. Dasselbe gilt für die Gestaltung Cordonas. Mit ihren fünf Bezirken hat die Insel viel zu bieten, von den Slums in Miner's End über die historische Altstadt bis hin zum Nobelviertel Grand Saray ist für jeden etwas dabei. Die einzigartigen Viertel sind dabei liebevoll gestaltet, so gibt es viele nette Details, wie zum Beispiel Kriegsveteranen der Marine mit Gehstöcken oder frühe Autos, passend zum 19. Jahrhundert. Die Spielwelt ist lebendig und es gibt an jeder Ecke etwas Neues zu entdecken. Gerne haben wir die Zeit zwischen Mord und Totschlag genutzt, um uns in Ruhe in der eigentlich idyllischen Spielwelt umzusehen und etwas runterzukommen. Doch, wo Licht, da auch Schatten. Animationen sind teils nicht flüssig sind und die Einwohner glitchen gerne mal durch die Gegend. Dazu kommt die Vertonung, die leider nur auf Englisch vorhanden und nicht lippensynchron ist. Während die Charaktere in den Zwischensequenzen zudem wie gesagt sehr detailliert gestaltet sind, kann man das im normalen Spielverlauf nicht behaupten. Ein kleiner Trost: Die deutschen Untertitel sind wirklich gut gelungen und der Wortwitz und Charme, allen voran unseres Freundes Jon, gehen nicht verloren.

Echte Detektivarbeit?

Sherlock Holmes: Chapter One ist in einer Sache richtig gut: Es sorgt dafür, dass wir uns wie ein echter Meisterdetektiv fühlen, der selbst die kniffligsten Fälle aufklärt. Dabei schafft es das Spiel, uns mit verschiedenen Mechaniken in eine authentische Welt im späten 19. Jahrhundert zu versetzen. Mehr echte Rätsel hätten den Titel aber definitiv aufgewertet und das Kampfsystem ist leider völlig belanglos. Das Gesamtpaket kann somit überzeugen, in Detail hapert's an einigen nicht kriegsentscheidenden, aber doch relevanten Stellen. Fans von Detektivarbeit erwarten trotzdem viele Stunden voller spannender Unterhaltung. ❑

MEINE MEINUNG

Marc Schmidt



„Ein gelungenes Detektivspiel, welches uns das Leben manchmal etwas zu leicht macht."

Sherlock Holmes: Chapter One war meine erste Berührung mit der Sherlock-Serie und hat mir prinzipiell gut gefallen. Nachdem ich von den ersten Spielstunden sogar hellauf begeistert war, kam ich aber an einem Punkt an, an dem ich nicht weiterkam und war frustriert. Das liegt allerdings nicht daran, dass das Spiel schlecht designt ist, sondern dass ich einfach nicht aufmerksam gelesen und somit einen Hinweis übersehen hatte. Schlussendlich lag die richtige Lösung auf der Hand. Abseits davon hat das Spiel es geschafft, dass ich mich wie ein echter Detektiv gefühlt habe. Der Humor des Spiels hat mir auch sehr gut gefallen, auch wenn er manchmal etwas drüber ist. Stichwort: Jons makabre Kommentare. Die moralischen Dilemmata haben mich zudem im Nachhinein manche Entscheidung hinterfragen lassen und ich bin sehr gespannt, zu welchen Schlussfolgerungen meine Freunde und Kollegen bei den Fällen kommen werden. Teils bin ich mir wirklich nicht sicher, ob ich nicht vielleicht doch Unschuldige hinter Gitter gebracht habe. Alles in allem ist Chapter One also definitiv ein gelungenes Detektivspiel, trotz des Kampfsystems und anderer Macken. Meine persönliche Empfehlung: Schnappt euch einen Freund oder eine Freundin und rätselt euch gemeinsam durch die Fälle. So macht's noch mehr Spaß!

PRO UND CONTRA

- ➕ Authentische Spielwelt
- ➕ Vielseitige Detektivarbeit
- ➕ Wiederspielwert
- ➕ Spannende Verbrechen
- ➕ Detaillierte Zwischensequenzen
- ➖ Seltsames Kampfsystem
- ➖ Verkleidungs-System nicht zu Ende gedacht
- ➖ Zu wenige Rätsel
- ➖ Vertonung nur in Englisch
- ➖ Ruckelnde Animationen
- ➖ Mittelmäßige Grafik außerhalb der Cutscenes
- ➖ Fehlende Lippensynchronität



Genre: Action
Entwickler: Mr. Nutz Studio
Hersteller: Microids
Termin: 02. Dezember 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Asterix & Obelix Slap Them All!

Publisher Microids präsentiert uns einen klassischen Brawler mit handgezeichneter Comic-Grafik zu den berühmtesten Galliern der Welt. Wir verraten euch, warum Slap Them All! netter Fan-Service ist, aber viel Potenzial verschenkt.

Von: Christian Dörre

Wir befinden uns in der Vorweihnachtszeit des Jahres 2021 n. Chr. Der ganze Videospielmarkt ist von Triple-A-Blockbustern besetzt … Der ganze Videospielmarkt? Nein! Der unbeugsame Indie-Publisher Microids hört nicht auf, den großen Herstellern Widerstand zu leisten. Nach Marsupilami: Hoobadventure und Die Schlümpfe: Mission Blattpest bringen die Franzosen nämlich nun ein weiteres kleines Lizenzspiel auf PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch.

Asterix & Obelix: Slap Them All! ist ein klassischer 2D-Brawler, der den Charme der von René Goscinny und Albert Uderzo erschaffenen Comics einfangen soll. Wir haben uns also durch tausende Römer, Banditen und Piraten geprügelt, um für euch festzustellen, ob der Titel so wenig Spaß macht wie die Beschaffung des Passierscheins A-38, oder ob sich das Spiel so blütenweiß und strahlend frisch präsentiert, dass man annehmen könnte, es sei mit Olympia – dem Weichmacher der Götter – gewaschen worden.

Augenschmaus und Ohrengraus

Asterix & Obelix: Slap Them All! dreht sich natürlich um die titelgebenden Helden. Aber das konnten sich wohl selbst Leute denken, die Wildschwein in Pfefferminzsoße für eine Delikatesse halten und deren Cervisia lauwarm ist. Statt uns nur



Obelix versteht es natürlich, seine Wampe einzusetzen. Obwohl er gar nicht dick ist.

An wenigen Stellen im Spiel liefern sich Asterix und Obelix ein Wettrennen.



Die Animationen sind teilweise ein wenig abgehackt, aber zumeist ziemlich witzig. Römer aus den Latschen hauen, macht einfach Spaß.

Die wenigen Spezialattacken sind nett, aber etwas ungenau auszuführen.

eines der vielen Abenteuer von Asterix und seinem besten Freund Obelix erleben zu lassen oder gar eine komplett neue Geschichte zu schreiben, entschieden sich die Entwickler von Mr. Nutz Studios dazu, gleich mehrere Storys um die unbeugsamen Gallier aufzugreifen. Im Verlaufe der 50 Missionen verschlägt es uns also unter anderem in römische Lager, nach Britannien, Korsika, Spanien und Ägypten. Dabei treffen wir auch bekannte Figuren wie Pepe, Teefax oder Numerobis und natürlich andere beliebte Gallier wie Miraculix, Majestix oder Methusalix. Die Geschichten werden jedoch nur sehr verkürzt und in Standbildern erzählt. Ein Erzähler moderiert neue Etappen quasi an, aber ansonsten sind die Geschichten unvertont.

Bekannte Stellen aus den Comics und Filmen wie beispielsweise das Rugby-Spiel in Londinium werden sogar ganz ausgelassen. Das ist verdammt schade, denn optisch ist Slap Them All! eine absolute Wucht und wird das Herz eines jeden Asterix-Fans höherschlagen lassen als ein Kuss von Dorfschönheit Falbala. Charaktere, Kulissen und Animationen wurden vollständig von Hand gezeichnet, um den Stil der Comics einzufangen. Das gelingt auch ganz hervorragend. Es fühlt sich wirklich an, als würde man die beiden Gallier durch die Panels steuern. Wenn Asterix einen Schluck Zaubertrank trinkt oder der kleine Idefix quietschvergnügt neben Herrchen Obelix herläuft, während dieser gerade ein paar saftige Backpfeifen verteilt, dann sitzt man als Fan der Vorlage mit einem breiten Grinsen vor dem Bildschirm.

Der visuelle Stil und die stark verkürzten Nacherzählungen bekannter Asterix-Comics mitsamt beliebter Figuren sind zwar netter Fan-Service, aber wir hätten uns gerade bei der Umsetzung einiger Geschichten noch ein bisschen mehr gewünscht. Schließlich bekam es das Game-Boy-Spiel Asterix & Obelix im Jahr 1995 schon hin, Schlüsselszenen der Vorlage, wie eben das Rugby-Spiel oder den Tower von Londinium, schön in den Spielablauf zu integrieren und somit für Abwechslung zu sorgen. Auch bei den Sprach-Samples wäre etwas mehr Varianz schön gewesen. Wenn Asterix beispielsweise zum gefühlt achthunderttausendsten Mal freudig „Eine Freifahrt mit dem Karussell!“ ruft, während er einen Römer wirft, dann gönnen wir dem eigentlich so sympathischen Gallier ein Privatkonzert von Barde Troubadix und ganz viel stinkenden Fisch von Verleihnix.



Mit Obelix kann man die Römer auch hin und her schlagen. Der Charme der Comic-Vorlage wird also gut eingefangen.

Schlagfertiges Gameplay

In Sachen Gameplay präsentiert sich Asterix & Obelix: Slap Them All! als klassischer Brawler ohne große Experimente. Man läuft also als Asterix oder Obelix von links nach rechts und verkloppt dabei jede Menge Römer, Piraten, Banditen und sonstige Unruhestifter. Ab und an klettern wir mal eine Felswand rauf oder eine Leiter runter und hauen anschließend weiter auf die Feinde ein. Nur in seltenen Momenten kommt etwas Abwechslung in den Spielablauf, wenn sich die beiden Protagonisten ein Wettrennen liefern, bei dem man so schnell wie möglich auf einen Button hämmern muss, oder wenn wir als einer der Gallier auf Wildschweinjagd gehen und einfach nur alles wegboxen müssen, das vor uns auftaucht. Egal, ob Schwein, Hindernis oder Römer. Das ist nett, aber eben auch nicht mehr als eine



Die Hintergründe sind teils wirklich schön gestaltet , manchmal aber auch etwas austauschbar.



Spielt man alleine, darf man jederzeit zwischen den beiden Protagonisten wechseln.



Die Story wird anhand von Standbildern erzählt.


Wirft man einen Gegner auf seine Kumpanen, verschafft man sich ein wenig Freiraum.

kleine Auflockerung. Wer also nicht ständig kloppen will, der wird wenig Freude an Slap Them All! haben. Wer das Brawler-Genre zu schätzen weiß, bekommt jedoch ein nettes Spiel geboten, das einige Dinge aus den Comic-Vorlagen schön umsetzt. Wenn man beispielsweise auf dem Piratenschiff oft genug gegen den Mast schlägt, fällt irgendwann der Ausguck runter, noch bevor er überhaupt „Die Ga … Die Ga … Die Ga-Ga!“ rufen kann. Außerdem spielen sich Asterix und Obelix ein wenig unterschiedlich. Asterix ist flinker als sein Freund, der als Kind in den Kessel mit dem Zaubertrank fiel, und auch nicht so leicht zu treffen, obwohl Obelix natürlich gar nicht dick ist.

Obelix hat dafür mehr Griff-Attacken als sein kleinerer Freund. Während Asterix manche Gegner nur werfen und kurzzeitig schleudern kann, darf man als Obelix auch Gegner packen und sie mit Backpfeifen malträtieren, bis man sie aus den Latschen haut. Man kann die Römer sogar greifen und hin und her schlagen, wodurch auch umstehende Feinde getroffen werden. Allerdings kostet die Ausrichtung bei dieser Aktion etwas zu viel Zeit, sodass diese häufig durch eingesteckte Treffer abgebrochen wird.

Überhaupt machen die Balgereien mit Römern und Konsorten zwar Spaß, spielen sich aber deutlich ungenauer als man es beispielsweise vom Brawler-Gameplay des Genre-Primus Streets of Rage 4 gewohnt ist. Das merkt man vor allem bei den Spezialattacken, die mit dem dafür vorgesehenen Button plus Richtungsangabe ausgeführt werden. Viel zu oft führen die beiden Gallier Special-Moves aus, die eigentlich auf einer anderen Richtung des Digi-Kreuzes liegen. Hier sollten Mr. Nutz Studios noch nachpatchen. Auch einige Animationen wirken noch teilweise abgehackt.

Grundsätzlich erreicht Slap Them All! zu keinem Zeitpunkt weder die spielerische Tiefe eines Streets of Rage 4 noch die eines Brawler-Klassikers wie Turtles in Time. Es spricht ja überhaupt nichts dagegen, das Spielprinzip simpel zu halten, doch der Asterix-Titel lässt bei den Prügeleien viel Potenzial liegen. Das liegt hauptsächlich daran, dass sich die verschiedenen Gegnerarten in ihrem Kampfverhalten kaum unterscheiden. Ab und an stellen sich uns Speerwerfer in den Weg, die uns aus der Ferne angreifen



Der Backpfeifen-Move von Obelix brachte uns immer wieder zum Lachen.

und die wir am besten mit der Sprintattacke beseitigen. Manchmal begegnen uns auch Feinde, die selbst einen Rammangriff ausführen. Aber das war es eigentlich auch schon.

Römer und Co. stürmen zwar in sehr großen Gruppen auf uns zu, aber meistens reicht es, einfach nur draufzuhauen und darauf zu achten, dass einem die Feinde nicht in den Rücken fallen. Während Streets of Rage 4 bis zum Schluss immer wieder neue Gegner mit neuen Attacken einführt, hat man bei Slap Them All! relativ schnell alles gesehen. Das Spiel setzt hier ganz klar auf Masse statt Klasse. Selbst bei den Bossgegnern ist der Titel nicht sonderlich einfallsreich. Klar, als Asterix-Fan freut man sich, gegen Piratenkapitän Rotbart oder den arroganten römischen Athleten Claudius Musculus anzutreten, aber eine besondere Taktik braucht man nicht. Selbst beim Kampf gegen einen Stier müssen wir das Tier nicht gegen eine Wand rennen lassen oder sonstige Überlegungen anstellen. Auf die Schnauze hauen reicht aus. Hier hätten die Entwickler wirklich mehr rausholen können.

Das gilt auch für den Koop-Modus, der leider nur im lokalen Koop funktioniert. Das ist zwar oldschool und damit auch passend zu Asterix und Obelix sowie dem Gameplay von Slap Them All!, aber eben auch nicht mehr zeitgemäß. Vor allem während einer Pandemie. Glücklicherweise lässt sich der Titel auch problemlos allein durchspielen. Hier darf man dann per Schultertaste jederzeit zwischen den beiden Galliern wechseln. Gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte man dieses Feature geschickt nutzen, da die Protagonisten nur ein einziges Leben haben.

Wir haben jetzt viel über verschenktes Potenzial geschrieben und wir bleiben dabei: Asterix & Obelix: Slap Them All! hat einige Schwächen, das Gameplay könnte abwechslungsreicher sein und die Präsentation sogar noch mehr Fan-Service bieten. Dennoch hatten wir mit dem Titel viel Spaß. Als nach etwa vier Stunden unsere feiernden Helden gezeigt wurden, wir uns fragten „Sind jetzt alle Römer weg?" und diese Frage durch die erbarmungslos scrollenden Credits mit „Ja, alle weg.", beantwortet wurde, kamen wir nicht umhin ein trauriges „Och, das ist aber schade." auszustoßen.

Asterix & Obelix: Slap Them All! mag seine offensichtlichen Schwächen haben, aber es verströmt mit seiner ganzen Art permanent gute Laune und ist dadurch ein launiger Prügelspaß für zwischendurch. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Und manchmal braucht man ja auch eben genau sowas statt einem weiteren Blockbuster-Open-World-Game, das gleich 50 Stunden Lebenszeit verschlingt. Da man nach einmaligem Durchspielen die Level auch frei anwählen kann, um die eigenen Highscores zu schlagen, ist Slap Them All! ein Spiel, das man immer wieder mal gerne für eine kurze Zeit einlegt. ❑

Die Bosskämpfe sind ein wenig enttäuschend. Auch hier reicht stumpfes Gekloppe.



Selbst beim Kampf gegen Tiere braucht man keine Taktik, sondern haut ihnen einfach auf die Schnauze.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Kein perfekter Brawler, aber ein launiges Asterix-Abenteuer."

Ich mag Asterix und ich liebe das Brawler-Genre. Slap Them All! fällt also genau in mein Beuteschema. Ich hatte auch wirklich viel Freude an dem Spiel. Der Titel sieht wirklich aus wie ein lebendig gewordener Comic zum kleinen Gallier und einige Animationen sind wirklich super umgesetzt. Wenn ich einen Römer aus den Latschen haue, ist das einfach wunderschön und Slap Them All! für einen kurzen Augenblick das beste Spiel der Welt. Für zwischendurch ist der Titel daher recht wohlschmeckende Kost. Zu einem richtigen, dauerhaft sättigenden Wildschweinbraten (nicht in Pfefferminzsoße!) fehlt jedoch etwas. Ein bisschen mehr Fan-Service bei bekannten Szenen der Vorlagen hätte für Auflockerung gesorgt und Bossgegner, die diese Bezeichnung auch verdienen, hätten ebenfalls Abwechslung beschert. Hier hätte man ruhig etwas kreativer sein dürfen. Dennoch ist Slap Them All! ein charmantes Spiel, das ich gewiss immer wieder mal starten werde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zauberhafte Comic-Grafik
- ➕ Eingängiges Gameplay
- ➕ Teils sehr witzige Animationen
- ➕ Charme der Vorlage toll eingefangen
- ➕ Viele kleine versteckte Gags
- ➕ Vollständig im Koop spielbar, …
- ➖ … aber leider nur lokal
- ➖ Animationen teils etwas abgehackt
- ➖ Spezial-Attacken oft ungenau
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Enttäuschende Bosskämpfe



Genre: Simulation
Entwickler: Springloadad
Hersteller: No More Robots
Termin: 05. November 2021
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

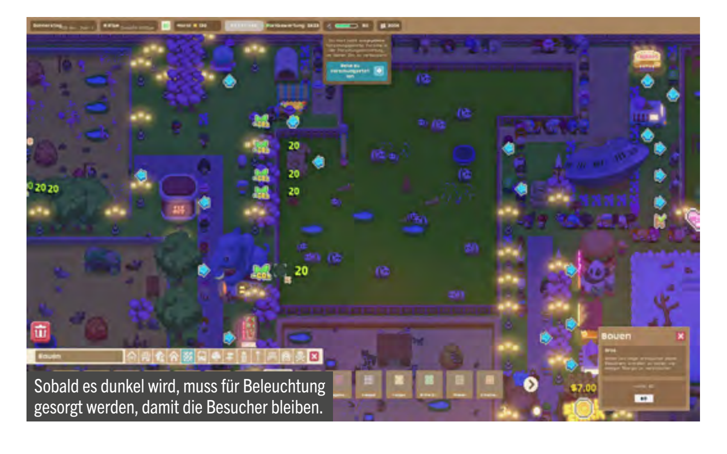
Let's **build a Zoo**

Let's build a Zoo ist ein Simulationsspiel, in dem man seinen eigenen Zoo baut. Dazu gehören neben dem Bauen von Gehegen auch das Kaufen und Handeln von Tieren mit anderen Zoos, Managen von Mitarbeitern und das Versorgen von Besuchern.

Von: Rebecca Herrmann & Philipp Sattler

Am Anfang besitzt man ein kleines Grundstück und ein bisschen Geld. Von diesem baut man das erste Gehege und kauft die ersten Tiere, die natürlich sofort in ihr neues Zuhause einziehen dürfen.

Die Gehege müssen den Bedürfnissen der Tiere entsprechen. Es braucht also ausreichend Wasserquellen mit entsprechender Pumpanlage, Spielzeuge und Dekorationen, um alles schön zu gestalten, dass sich die Kleinen auch wohlfühlen. Nach und nach werden immer mehr verschiedene Tiere freigeschaltet, die man sich in den Zoo holen kann, indem man diese entweder mit anderen Zoos tauscht oder sie für wenig Geld aus dem Tierheim rettet. Auch neue Grundstücke können gekauft werden, um mehr Tierchen unterzubringen. Für Transportmittel muss natürlich auch gesorgt werden, um die Besucher in den Zoo zu bringen.


Sobald es dunkel wird, muss für Beleuchtung gesorgt werden, damit die Besucher bleiben.

Jedem Tierchen sein Gehege

Natürlich braucht nicht jedes Tier die gleichen äußeren Umstände. So werden verschiedene Gehege gebraucht, wie Waldgehege für Wildschweine oder Arktisgehege für Pinguine und Robben – die übrigens alle nur hüpfend durcheinander wuseln. Alles in allem ist das Aussehen der Tierchen sehr niedlich und nett gestaltet.

Auch mögen es manche Tiere, wie beispielsweise Hasen, eher kuschelig und brauchen nicht so viel Auslauf, während Bären ein großzügiges Gehege mit viel Platz benötigen. Außerdem sind die Ansprüche in Sachen Wasser und Spielzeug bei jedem Tier verschieden. Auf das alles muss man als verantwortungsvoller Besitzer natürlich achten – eine entsprechende Benachrichtigung am Rand teilt es aber auch permanent mit. Falls das Gehege mal zu voll wird, muss man dafür sorgen, dass einige Tierchen Platz machen. Wie man das bewerkstelligt, ist einem selbst überlassen. Man kann zum Beispiel eine Auswilderungsstation bauen und dort seine Tiere in die freie Natur entlassen. Das hat den Vorteil, dass man die Bestände von gefährdeten Tieren erhöhen kann. Man kann sie aber auch gegen einen kleinen Unkostenbeitrag verschenken und eher unmoralische Zoodirektoren dürfen die Viecher sogar einschläfern lassen.

Genome oder wie mein Hase einen Schlangenkopf bekam

Jedes der über 500 unterschiedlichen Tiere hat zehn verschiedene Variationen, die durch gezielte Paarung in der Zuchtstation erzeugt werden können. So weit, so normal. Reicht einem das nicht, können eigene Tierkreationen erschaffen werden. Hierbei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Sobald die Tiere irgendwann einmal Teil des Zoos gewesen sind, hat man ihre DNA gespeichert. Diese wird dann genutzt, um zwei beliebige Tiere miteinander zu kreuzen. Ob man einen Hasen mit Schlangenkopf erschafft, oder das Schwein auf einmal einen Enten-

schnabel hat: alles ist möglich.

Natürlich gibt es dabei einiges zu beachten. In welches Gehege kommen die neuen Kreationen? Kann man den Hasen mit Schlangenkopf ins Hasengehege stecken oder doch eher zu den Schlangen? Das kommt immer drauf an, wird einem vom Spiel aber angezeigt, wodurch man nicht viel rumprobieren muss. Die Tiere sollten immer in einem geschützten Umfeld sein und gleichzeitig die Mitbewohner des Geheges nicht in Gefahr bringen.



Der Zoo braucht ein Gleichgewicht zwischen Tieren, Läden und Dekorationsartikeln.

Gute Mitarbeiter sind wichtig

Der Zoo kann so niedliche oder besondere Tiere haben, wie er möchte, sobald das Personal nicht geeignet ist, wird es den Tierchen nicht gut gehen. So gibt es verschiedene Mitarbeiter, die der Zoo benötigt. Neben den Tierpflegern gehören dazu auch der Hausmeister, Maskottchen, Verkaufsangestellte und so einiges mehr.

Die unterschiedlichen Mitarbeiter haben natürlich auch verschiedene Aufgaben. Tierpfleger sind dafür da, die Tiere zu füttern und die Gehege sauber zu halten. Hausmeister kehren die Wege und machen den Park blitzblank. Allerdings muss auch hier auf die Effektivität geachtet werden. Stellt man allen Mitarbeitern alles frei, schaffen sie es selten, sich auch um alles zu kümmern. Deshalb gibt es die Möglichkeit ihnen Gebiete zuzuteilen, in denen sie fortan arbeiten.

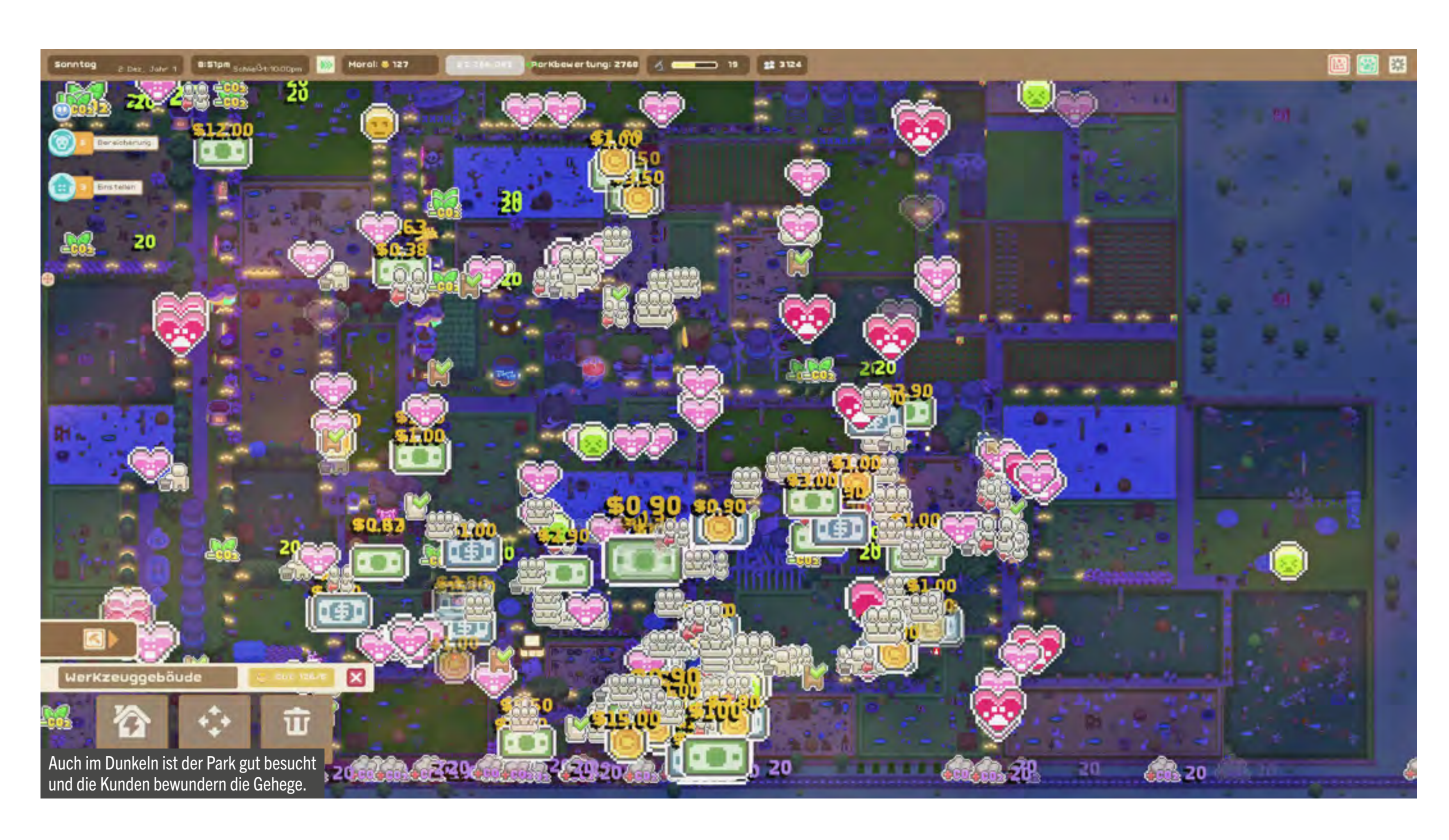
Es können auch neue Stellen ausgeschrieben und die Bewerber über ein Portal begutachtet werden. Dabei können ihre Eigenschaften mit allen Vor- und Nachteilen eingesehen werden. Ist ein Mitarbeiter unmotiviert, wird er öfter Pausen machen und sein Arbeitspensum nicht erreichen. Ist er unfreundlich, wollen die Kunden vielleicht nichts von ihm kaufen. Man muss also abwägen, welche Eigenschaften wichtig sind, um den Zoo erfolgreich führen zu können.

Money, Money, Money

Natürlich geht es wie immer darum, auch finanziell gut dazustehen. Dazu benötigt man einen angemessenen Eintrittspreis, aber auch die Läden sind dafür da, um Geld zu generieren. Bei diesen kann der Preis erhöht werden, um die Gewinnspanne zu maximieren. Auch ändert ihr bei Bedarf Inhaltsstoffe: Ein Hotdog kann so aus billigstem Ekel-Fleisch oder einem Gourmet-Steak hergestellt werden. Neben dem Hauptinhaltsstoff kann man auch die Gewürze anpassen, bei denen man aber aufpassen muss, dass es den Kunden noch schmeckt, sonst kaufen sie es nicht mehr. Aber wie immer gilt auch hier: Man kann es nicht allen recht machen. Und immer wieder verlassen Kunden den Zoo, auch wenn es allen anderen gut gefallen hat – Geschmäcker von NPCs sind halt verschieden. Grundsätzlich ist die Beschaffung von Geld aber kein wirklich großes Problem. Besonders am Anfang wird man mit Bonuszahlungen für kleine Erfolge überschüttet, was es relativ leicht macht, den Zoo aufzubauen.

Der Kunde ist König

Und der Besucher weiß, dass er König ist. So fordert er die ganze Zeit verschiedene Neuerungen. Natürlich liegt das Hauptaugenmerk des Zoos stets auf den verschiedenen Tierarten. Das reicht aber nicht: Geschenkläden, Getränkeautomaten und Essensstände sollen dem Besucher das Geld aus der Tasche … ich meine natürlich, sollen dem Besucher einen schönen Aufenthalt im Zoo bescheren.



Auch im Dunkeln ist der Park gut besucht und die Kunden bewundern die Gehege.



Ein guter Zoo überzeugt durch Vielfältigkeit, die immer mehr Besucher anlockt.

Es braucht natürlich noch Toiletten, Mülleimer, Sitzgelegenheiten, schöne Dekorationen, Bäume und eine ausreichende Beleuchtung, sonst verlassen die Besucher den Zoo schlagartig, aber nicht ohne sich davor noch einmal zu beschweren. Allgemein wird man über den Gemütszustand der Besucher in Form von diversen Smileys informiert, die wohl eigentlich helfen sollen, aber oftmals eher verwirren.

Das wird freigeschaltet!

Man hat von Anfang an erstmal recht wenig verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Abhilfe schafft hier das Forschungszentrum. In diesem befindet sich eine Art Talentsystem, über das man durch sich langsam generierende Forschungspunkte Updates freischalten kann. Das gewährt einem nach und nach die Möglichkeit, den Zoo nach eigenen Vorstellungen zu gestalten – inklusive Läden, Dekorationen und sogar bis hin zu einzelnen Bodenbelägen.

Moralisch oder unmoralisch, das ist hier die Frage

Neben den eigentlichen Aufgaben eines Zoodirektors stellt sich noch eine große Frage: Wie wichtig ist einem die Moral? Denn oft stellt einen das Spiel vor Entscheidungen, welche die eigene Moral auf den Prüfstand stellen.

Entscheidet man sich für die unmoralische Lösung, hat man zum Beispiel die Möglichkeit, eine Ente anzumalen und diese als Pfau auszugeben, ein Klärwerk zu bauen, dort das Abwasser zu filtern und dieses dann den Besuchern als Getränke zu verkaufen und noch so einiges mehr. Wie gut das Ganze bei den Gästen ankommt, sei mal dahingestellt.

Entscheidet man sich allerdings für den moralisch richtigen Weg, hat man unter anderem die Möglichkeit, die Nahrungsmittel für die Tiere selbst anzubauen, Müll zu recyceln oder Tiere in Not zu retten. Beide Möglichkeiten geben verschiedene Boni. Immer wieder wird man vor Entscheidungen gestellt, die Einfluss auf das Spiel haben. So wird sogar das Corona-Virus in diesem Spiel als Teil einer moralischen Entscheidung eingebunden. Ein Tier ist erkrankt, möchte man es töten oder riskiert man lieber, dass aufgrund der Krankheit weniger Besucher kommen und lässt das Tier leben? Man sollte sich von Anfang an entscheiden, welchen Weg man einschlagen möchte, da die beiden Wege verschiedene Boni freischalten. Mischt man seine Entscheidungen bleibt die Moral aber neutral und man bekommt keinerlei Belohnungen für das Verhalten.

Ökologisches Denken und Unabhängigkeit

Ökologisches Denken wird immer wichtiger. Und das nicht nur im echten Leben, sondern auch in Let's build a Zoo. Am Ende jeder Woche sieht man eine Ökobilanz, die einem anzeigt, wie viele Ressourcen man verbraucht hat, woher diese kamen und wie viel das kostet. Je ökologischer der Zoo, umso besser kommt er in den Medien an und die Bewertungen werden positiver, was natürlich auch mehr Besucher anzieht.

Man hat zudem die Möglichkeit Windräder zu bauen, um Strom zu erzeugen und Wassertürme zu bauen, um die Versorgung der Tiere durch die eigenen Erzeugnisse zu decken. Auch der Methanausstoß der Tiere wirkt sich negativ auf die Umweltbilanz aus, was aber durch ein Upgrade verschiedener Einrichtungen reduziert werden kann. Und



Auf dem eigenen Bauernhof können Lebensmittel für die Tiere angebaut werden.


Die gerade ausgeführten Aktionen der Besucher wird durch kleine Emotes angezeigt.

das alles für ein paar positive Artikel in den örtlichen Zeitungen und zufriedenere Kundschaft.

Mal wieder Fehler

Bugs sind kein großes Problem in dem Spiel. Das Spiel nimmt aber durch einen Fehler einen Spielaspekt fast komplett raus: Geld verdienen. Die Eintrittspreise sind laut den Besuchern immer zu niedrig und sie machen sich sogar über die geringen Kosten lustig. Selbst, wenn wir den Preis bis zum Anschlag hochdrehen, kaufen die Besucher immer noch die Karten. Damit nimmt einem das Spiel die Möglichkeiten, die Finanzen auf die jeweiligen Situationen anzupassen.

Außerdem sind die Übersetzungen eine unbeabsichtigte Belustigung. Zwar sind die verschiedenen Quests verständlich, sorgen aber teilweise für ein Schmunzeln oder Kopfschütteln. So wird man zum Beispiel aufgefordert „1 Wasserschweins“ oder „1 Hases“ für Forschungszwecke zu spenden.

Langzeitmotivation im Chaos

Das Spiel beschert einem viele Stunden Spaß und immer wieder kleine Erfolgserlebnisse, wenn man beispielsweise neue Tiere oder neue Untergruppen einer Tierart bekommt. Außerdem darf man sich richtig austoben, denn der Fantasie sind keinerlei Grenzen gesetzt und das nicht nur bei der Gestaltung des Zoos, sondern auch bei der Mischung der verschiedenen Tiere.

Allgemein ist das Gewusel auf dem Bildschirm nett anzusehen, auch wenn es manchmal wie absolutes Chaos wirkt, über das man nur schwer den Überblick behalten kann. Denn für den perfekten Zoo gibt es jede Menge Dinge, auf die permanent geachtet werden muss – von der Wasserversorgung über die Mitarbeiter bis zu den Gehegen. Und je größer der Tierpark wird, desto schwieriger wird es naturgemäß. So entwickelt sich das ruhige Leben eines Zoodirektors schnell zur chaotischen Aufgabe, die eher an einen Zirkus, denn einen Tiergarten erinnert. ❑

MEINE MEINUNG

Rebecca Herrmann



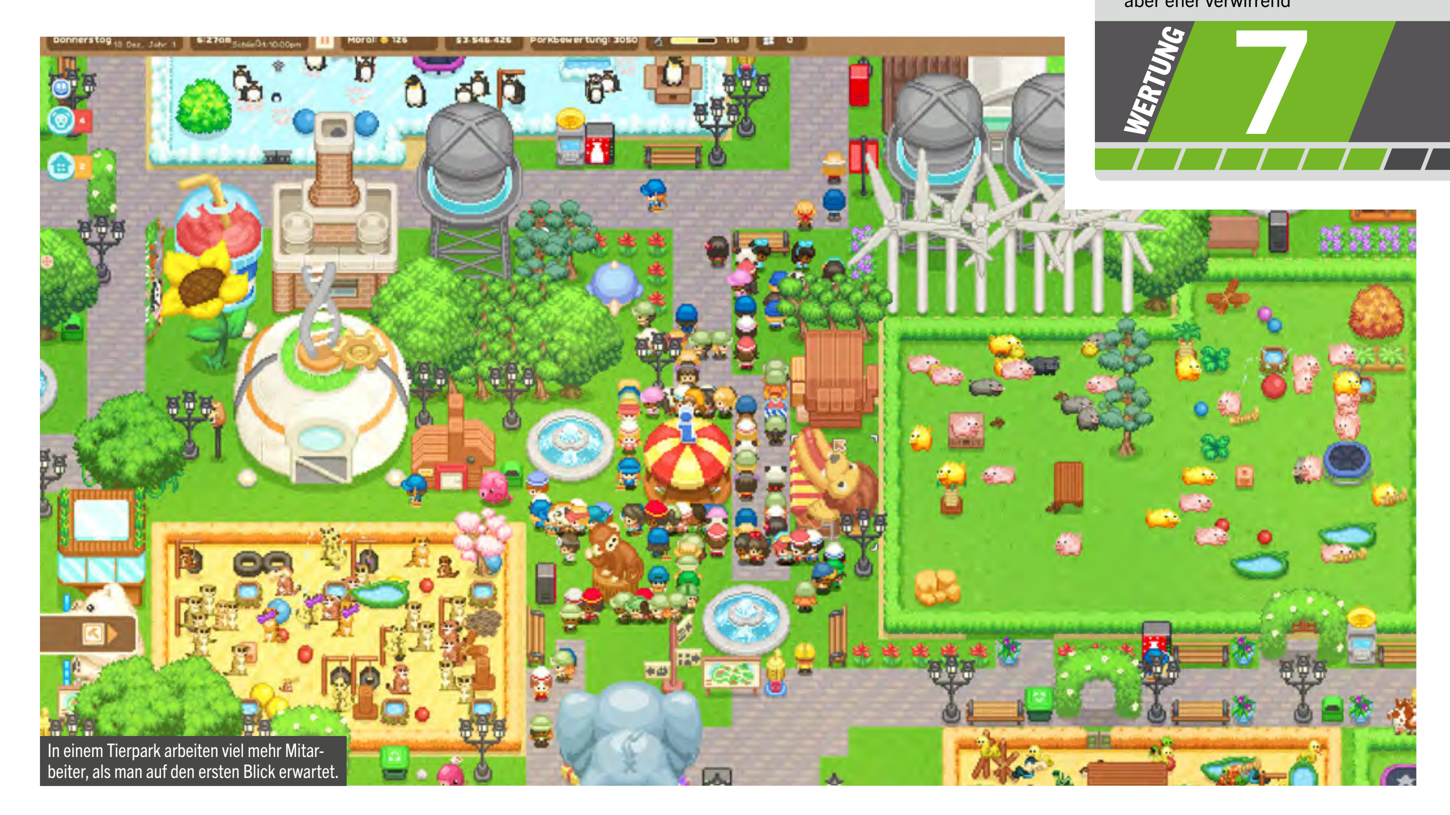
„Ein äußerst entspannendes Chaos …“

Mir hat das Spiel viel Spaß gemacht. Ich habe mich immer wahnsinnig gefreut, wenn ich neue Tiere handeln konnte und neue niedliche Bewohner wie Alpakas, rote Pandas oder Pinguine bekommen habe. Die ganze Zeit muss man das Gewusel der Tiere im Blick behalten, was teilweise gar nicht so einfach ist, aber trotzdem ist es ein entspannendes Chaos. Auch muss man darauf achten, dass sich die Besucher wohlfühlen, und Dekorationen und Läden in einer guten Abwechslung vorhanden sind. Die Smileys sollen einem dabei wohl helfen, was aber nicht wirklich funktioniert, da sie auch reine Interpretationssache sind. Ein kleines Manko ist auch die schlechte Übersetzung, die aber immer noch verständlich war. Was mich leider wirklich gestört hat war, dass ich nie alle Missionen abschließen konnte, weil es diesen Fehler mit den Ticketpreisen gab, dass diese immer zu günstig waren – und das auch beim maximalen Preis.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele verschiedene Tiere
- ➕ Eine Menge Erfolgserlebnisse
- ➕ Niedlich gestaltete Tiere
- ➕ Viel freischaltbarerer Fortschritt
- ➕ Viele Individualisierungsmöglichkeiten
- ➕ Moralisches oder unmoralische Entscheidungen haben Konsequenzen
- ➕ Verschiedene Vorgehensweisen (moralisch und unmoralisch)
- ➖ Wenige, aber gravierende Bugs
- ➖ Zu viele unwichtige Anzeigen
- ➖ Smileys sollen wohl helfen, sind aber eher verwirrend

WERTUNG 7


In einem Tierpark arbeiten viel mehr Mitarbeiter, als man auf den ersten Blick erwartet.

Genre: Simulation
Entwickler: Sports Interactive
Hersteller: Sega
Termin: 08. November 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Football Manager 2022

Wir haben uns zum Release in den Football Manager 2022 gestürzt und klären im Test, was das Gameplay der Fußball-Simulation zu bieten hat.

Von: David Benke

Die schillernde Welt des Profifußballs hautnah erleben! Das ist das Versprechen des Football Managers 2022. Hier könnt ihr endlich eurem Lieblingsverein zu dem sportlichen Erfolg verhelfen, den er tatsächlich verdient hat. Champions League im Karlsruher Wildparkstadion? In der Theorie kein Problem!

In der Praxis könnte bei einigen allerdings recht schnell ein Gefühl der Ernüchterung aufkommen. Denn der FM 2022 ist kein FIFA-Karrieremodus. Hier klappt es nicht, einfach mal ein paar Millionen in neue Spieler zu buttern und dann die Konkurrenz aus dem Stadion zu schießen – nur, weil man auf dem auf dem Papier den besseren Kader hat. Stattdessen wird von euch als Vereinsmanager ein gutes Stück Arbeit verlangt: Taktiken wollen ausgetüftelt, Trainingspläne erstellt, Transfers eingetütet und Talente für den Nachwuchs gescoutet werden. Ganz schön viel zu tun also. Und dann sieht das Ganze noch nicht einmal so spektakulär aus, wie man es sich im Kopf ausgemalt hat.

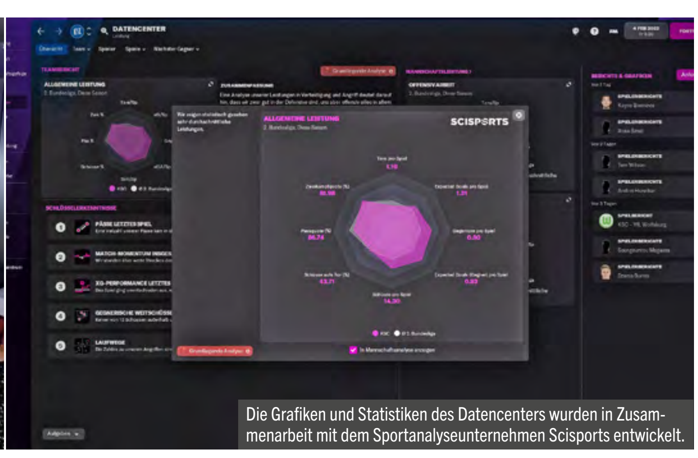
Das schöne Spiel?

Sagen wir es einfach frei heraus: Nein, der Football Manager ist auch in seiner neuen Ausgabe kein Augenschmaus. Das zeigt sich schon beim Spieleinstieg, wo ihr euch ein virtuelles Alter Ego zusammenbasteln könnt. Die Manager-Avatare stammen offenbar direkt aus dem Uncanny Valley. Mit ihren toten Augen, ihrer bleichen Haut und ihren unrunden Bewegungen eignen sich die Dinger eher fürs Gruselkabinett als für einen abendlichen Auftritt in der Sportschau. Dass die diversen Bärte so aussehen, als hätte man sie mit Microsoft Paint designt, hilft jetzt auch nicht wirklich weiter.

Im weiteren Spielverlauf wird es nur bedingt besser. Habt ihr euch

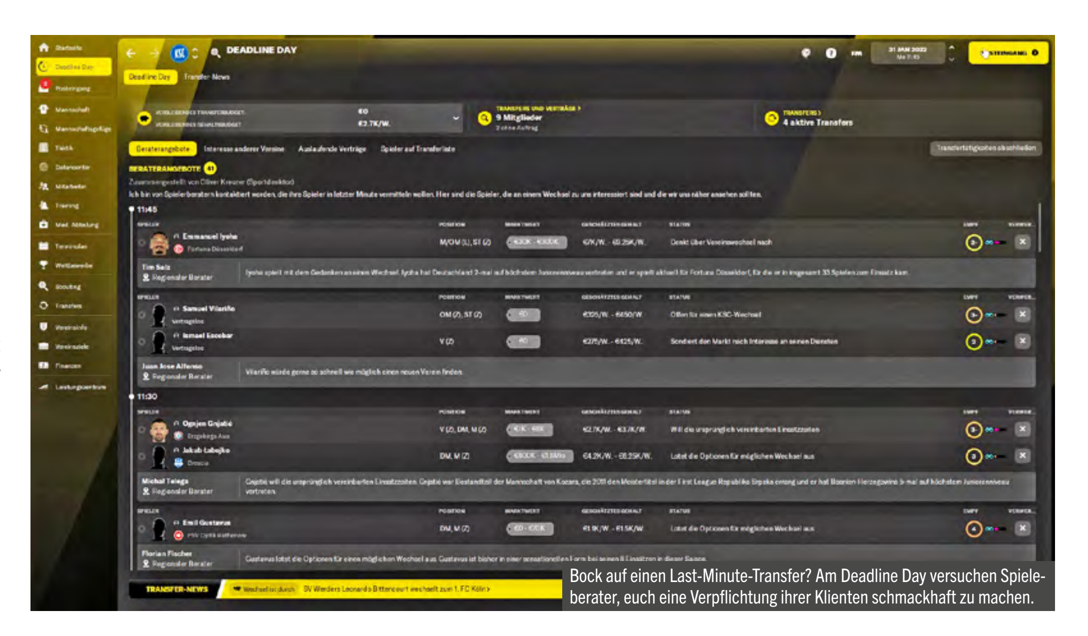


Die Manager-Avatare, die ihr mit Hilfe eines Editors erstellt, schauen ganz schön gruselig aus. Ein Optik-Highlight ist der FM 2022 definitiv nicht.



Die Grafiken und Statistiken des Datencenters wurden in Zusammenarbeit mit dem Sportanalyseunternehmen Scisports entwickelt.

für einen Verein entscheiden und seid in der Zentrale (also quasi dem Main Hub des Spiels) angelangt, folgt erst einmal die kalte Dusche. Das ist also der Ort, in dem ihr die nächsten 1.000 Stunden eures Manager-Daseins verbringen werdet: Menüs über Menüs, ein Sammelsurium aus Listen, Statistiken und Graphen. Ein Urwald aus Zahlen und Buchstaben. Kurzum: ein Fest für jeden Excel-Fetischisten. Der Rest könnte zunächst hingegen ein wenig abgeschreckt werden, besonders ob der Masse an Inhalten. Der FM 2022 wartet mit sage und schreibe 16 Vereinsbereichen auf, die ihr über eine Leiste am linken Bildschirmrand aufrufen könnt. Die sind dann nochmal in zig weitere Unterbereiche aufgeteilt. Da verliert man als Einsteiger gerne mal den Überblick.



Bock auf einen Last-Minute-Transfer? Am Deadline Day versuchen Spielerberater, euch eine Verpflichtung ihrer Klienten schmackhaft zu machen.

Besonders, da es die ganzen Bildschirme ja nicht allein zum Spaß gibt. Der Football Manager überlässt euch die volle Kontrolle über euren Verein. Entsprechend gibt es überall etwas zu tun. So viel, dass alle Aufgaben hier aufzuzählen, maßlos den Rahmen sprengen würde. Daher beschränken wir uns mal nur auf ein paar ausgewählte, die Mannschaftsübersicht zum Beispiel. Hier könnt ihr euch euren Kader im Detail anschauen. Hier gelangt ihr auch blitzschnell auf das Profil eines Kickers inklusive umfangreicher Leistungsdaten, setzt ihn auf die Transferliste, erarbeitet Entwicklungspläne, handelt neue Verträge aus oder verabredet euch einfach für ein kurzes Gespräch. Im Trainingsbereich stellt ihr derweil individuelle Drills zusammen, formt Mentoring-Gruppen, lobt und kritisiert Trainingsleistungen oder schaut, wie sich die Intensität eurer Einheiten auf das Verletzungsrisiko auswirkt. An jeder Stellschraube lassen sich Feinjustierungen vornehmen und Arbeitsabläufe optimieren.

The Trend is your Friend

Ganz neu mit dabei ist das Datencenter. Hier könnt ihr euch umfangreiche, hübsch aufbereitete Analysen eurer Mannschaft zu Gemüte führen. Wie schlagt ihr euch im Vergleich zum Rest der Liga? Schießt ihr weniger Tore als der Durchschnitt? Habt ihr vielleicht ein Problem bei Distanzschüssen? Die Diagramme von Scisports, einem renommierten internationalen Sportanalyseunternehmen, haben die Antwort parat! Naja, zumindest sofern ihr versteht, wie ihr sie lesen müsst. Euch das irgendwie beizubringen, dabei gibt sich der Football Manager aber immerhin redlich Mühe. Die Entwickler von Sports Interactive waren sich natürlich bewusst, dass ihr Spiel für Neueinsteiger ein ziemlicher Overkill sein kann und versuchen daher, Anfänger möglichst langsam an die wichtigsten Mechaniken heranzuführen. Das passiert aber zumeist nur mittels Erklärtexten. Wenn ihr etwa zum ersten Mal einen Vertrag aushandelt, bekommt ihr beigebracht, was die Schaltflächen für Funktionen haben. Welche Anstellungsarten gibt es? Was sind Zusatzklauseln? Wie wirkt sich das Gehalt auf euer Budget aus und so weiter. Danach werdet ihr allerdings euch selbst überlassen. Es gibt kein tatsächliches Tutorial, das euch an die Hand nimmt und durch den Verhandlungsprozess führt. Ein „Learning by Doing"-Effekt wie in We Are Football stellt sich nicht ein. Wer nach der Einführung noch Fragen hat, dem bleibt also keine andere Wahl, als das 20 Kapitel umfassende Handbuch zu resultieren. Das ist eben der Preis, den man für vollen Realismus bezahlt.

Mailand oder Madrid – Hauptsache mit Lizenz

Denn der wird im Football Manager großgeschrieben: Neben fast 200 Ländern, die ihr als Nationaltrainer übernehmen könnt, stehen euch nochmal über 100 Ligen zur Auswahl – darunter auch Vertreter aus Lettland oder Singapur. Aus Deutschland sind die ersten drei Spielklassen und der DFB-Pokal vertreten, allesamt voll lizenziert. Darüber kann man beim besten Willen nicht meckern. Auch wenn We Are Football im Vergleich sogar noch einen Schritt weitergeht. Da gibt's ja selbst die fünf Regionalligen und die Bundesliga der Frauen!

Ebenfalls etwas schade: Einige Ligen wie die englische Premier League kommen komplett ohne authentische Team-Namen und Logos daher. Hier bietet aber der externe Editor Abhilfe. Mit dem könnt ihr euch Manchester United und Juventus Turin einfach selbst zusammenbasteln. Oder ihr ladet euch über den Steam Workshop eine angepasste Datenbank der Community herunter.

It's in the Game!

Apropos Datenbank: Bereits der Original-Umfang des Football Managers 2022 ist absolut beeindruckend. Dank eines riesigen Scouting-Netzwerks enthält das Spiel über 500.000 Athleten, deren Eigenschaften, Fähigkeiten und Entwicklungspotenzial haarklein aufgedröselt werden. Nicht umsonst nutzen einige Vereine den FM, um auch im echten Leben auf Talentjagd zu gehen. Sogar für alle Vereinsangestellten vom Präsidenten bis zum Physiotherapeuten wurden authentische Profile erstellt. Eine wahnsinnige Detailver-



Die Match Engine des FM 2022 wurde nochmal etwas überarbeitet. Ein absoluter Augenschmaus ist das Spiel aber noch immer nicht.

Die ersten drei Ligen Deutschlands sind komplett lizenziert. Ihr bekommt also alle offiziellen Namen, Logos, Trikots und sogar Übertragungspakete!

liebtheit! Dazu ist der Titel auch in Sachen Regelkunde up-to-date: In der Bundesliga dürft ihr tatsächlich fünfmal wechseln, nicht nur dreimal wie es beispielsweise FIFA erlaubt. Auch auf Torlinientechnik und den Videoassistenten braucht ihr nicht verzichten. Vor dem Spiel stellt ihr euch in Pressekonferenzen den kritischen Fragen von Kicker und Sportbuzzer. Nach dem Spiel geben Fans auf Twitter ihren Senf dazu. So baut der Football Manager ein authentisches virtuelles Fußballuniversum auf, in dem ihr euch komplett verlieren könnt. Wenn es erst einmal Klick gemacht hat, wenn alle Rädchen ineinandergreifen und man die Früchte seiner harten Arbeit ernten kann, dann entwickelt der Titel eine Sogwirkung, aus der man sich so schnell nicht mehr befreit.

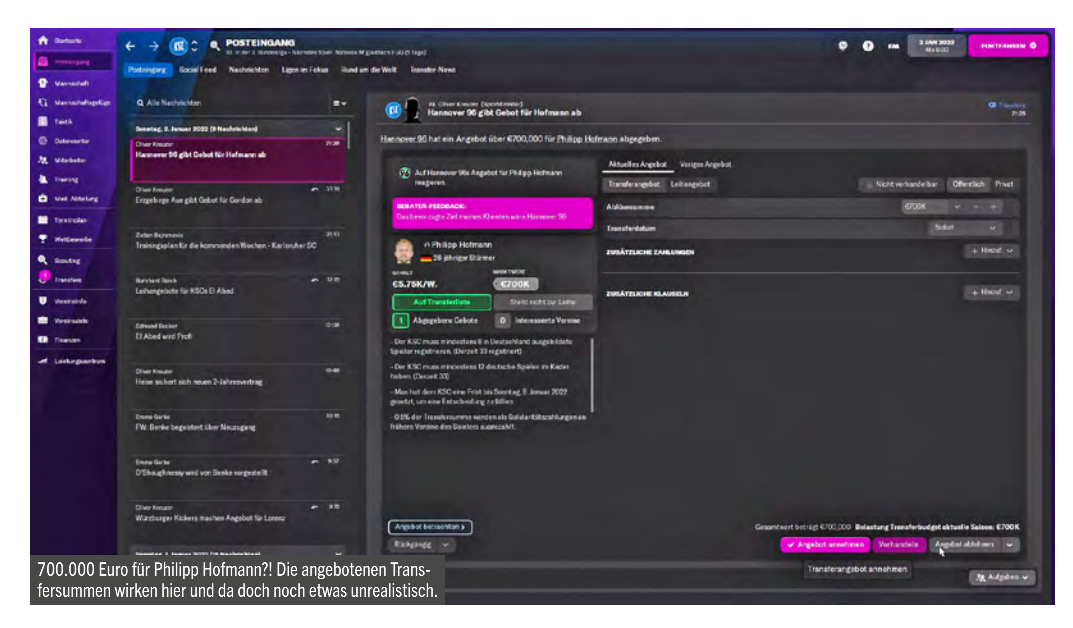
Man kann den FM 2022 aber auch in ausgewählten Häppchen genießen. Zum Beispiel, indem man einen Großteil der Aufgaben einfach auf seine Mitarbeiter abwälzt. Die treten dann in einem neuen, wöchentlichen Meeting mit Vorschlägen an euch heran, die ihr dann schnell und problemlos mit einem Mausklick umsetzen könnt. Sogar Aufstellung und Taktik lassen sich an den Co-Trainer delegieren. Dann müsst ihr euch eigentlich nur noch um die Transfers kümmern. Die wurden mit dem frisch eingeführten „Deadline Day Drama"-Feature nochmal etwas spannender gestaltet. 24 Stunden vor Schluss der Transferperiode bekommt das Nutzerinterface einen komplett neuen Anstrich und wird durch einen Liveticker zu aktuellen Wechseln und Gerüchten ergänzt. In eurem Posteingang flattern Mails von Spielerberatern herein, die ihre Klienten noch flott bei einem anderen Arbeitgeber unterbringen wollen. Das sorgt alles für bedeutend mehr Dynamik. Die Transfersummen, die hin und her fließen, wirken ebenfalls etwas realistischer als in der Vergangenheit. Auch wenn wir nicht glauben konnten, dass wir für KSC-Toptorschütze Philipp Hofmann keinen Abnehmer finden konnten, der gewillt war, 900.000 Euro Ablöse zu zahlen.

Hätte, hätte, Dreierkette

Ebenfalls neu: die überarbeitete Match-Engine. Die bietet flüssigere Animationen und eine klügere KI. Die voll simulierten Partien, die das Menü-Geklicke immer wieder auflockern, bieten so ein wenig mehr für das Auge als noch vergangenes Jahr. Die Grafik eines FIFA dürft ihr natürlich noch immer nicht erwarten, der Fokus liegt beim FM 2022 aber auch ganz woanders: beim Managen und Herumtaktieren. Das könnt ihr während eines laufenden Spiels machen, indem ihr auswechselt, dynamisch eure Strategie ändert oder per Zuruf individuelle Anweisungen gebt. Auch eine gepfefferte Kabinenansprache kann mal zum Erfolg führen.

Viel wichtiger ist aber natürlich die Vorbereitung vor einem Spiel: Ihr könnt versuchen, Liverpools Gegenpressing oder das Tikitaka des FC Barcelona zu kopieren. Alternativ kreiert ihr an der Taktiktafel euren ganz eigenen Spielstil in der einzigartigen 1-1-8-Formation, stellt die Grundausrichtung auf volle Offensive, in der Verteidigung auf Abseitsfalle und in der Offensive auf Flanken bis zum Umfallen. Mehr Kontrolle geht quasi nicht!

Allerdings bringt euch das alles auch nichts, wenn ihr trotz des perfekten Matchplans hilflos von der Seitenlinie aus zuschau-



700.000 Euro für Philipp Hofmann?! Die angebotenen Transfersummen wirken hier und da doch noch etwas unrealistisch.

Realismus pur: In Pressekonferenzen werdet ihr auch von Medienvertretern realer Outlets wie Kicker oder Sportbuzzer ausgequetscht.

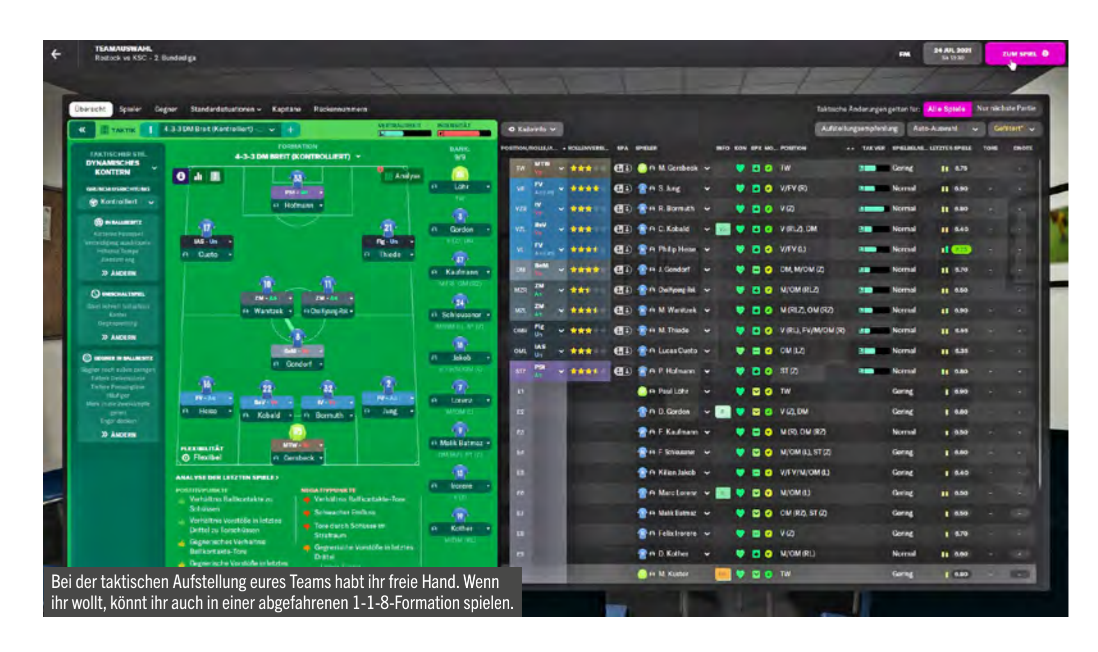
en müsst, wie euer Team kläglich gegen den Tabellenletzten untergeht. Ohne so wirklich zu wissen, warum. Auch nach 30 Stunden hatten wir oft noch das Gefühl, den Football Manager 2022 nicht vollends verstanden zu haben.

Vom Feeling her ein gutes Gefühl

Spielzeit ist ohnehin ein gutes Thema: Der FM 2022 ist nämlich ein echter Zeitfresser. Mehrmals pro Tag wird die Simulation unterbrochen, weil ihr auf eine nichtige Email antworten müsst. Bei den Partien könnt ihr zwar auf eine beschleunigte Textdarstellung umschalten, aber nicht direkt zum Ergebnis springen. So haben wir es im Verlauf unseres Tests (also wie gesagt fast 30 Stunden) nicht mal geschafft, auch nur eine komplette Saison fertig zu spielen. Und da hatten wir die anderen Modi wie den Fantasy Draft oder den Online-Multiplayer noch gar nicht ausprobiert!

Man kann also getrost sagen: Sports Interactive bietet hier wirklich viel Spiel fürs Geld. Die Frage bleibt nur: Wie viel davon ist auch neu? Wie bei jedem jährlichen Release kann man auch beim FM 2022 darüber diskutieren, ob es sich angesichts der doch eher spärlichen Veränderungen lohnt, hier schon wieder Geld auszugeben. Oder ob der Preis von immerhin knapp 55 Euro nicht doch ein wenig dreist ist. Besonders, wenn man bedenkt, dass einem dann noch Ingame-Käufe aufgedrängt werden und man zu Spielbeginn seine Nutzerdaten und seine Seele an Publisher Sega verkauft, damit der einem passende Bandenwerbung anzeigen kann.

Unser Fazit lautet daher: Wer neu in die Serie einsteigen möchte, der macht mit dem Football Manager 2022 absolut nichts falsch. Wer bereits eine der Vorgänger-Versionen besitzt, der kann aber auch getrost bei der bleiben und sich einfach ein Kader-Update der Community herunterladen. ❑



Bei der taktischen Aufstellung eures Teams habt ihr freie Hand. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch in einer abgefahrenen 1-1-8-Formation spielen.

MEINE MEINUNG

David Benke

„Der Football Manager 2022 ist das beste Spiel seiner Nische."

Der Football Manager bleibt auch in der diesjährigen Ausgabe ein harter Brocken. Wer nicht bereit ist, dutzende Stunden zu investieren, um sich in die Feinheiten des Spielprinzips einzuarbeiten, der wird hier schnell frustriert das Handtuch werfen. Der FM 2022 ist kein FIFA, kein We Are Football. Er ist kein leichtherziger Fußball-Spaß für Zwischendurch, sondern eine knallharte Vollzeit-Verpflichtung, die euch jede Menge Geduld und auch ein wenig Leidensfähigkeit abverlangt. Die Hartgesottenen unter euch, die genau das mitbringen, belohnt er dafür aber auch mit der besten Spielerfahrung, die das sehr spezielle Genre zu bieten hat. Nur ein wenig mehr Innovation hätte ich mir schon gewünscht. Wenn Sports Interactive nicht aufpasst, dann hängt man hier bald in derselben Stagnationsschleife fest wie EA Sports mit seiner FIFA-Serie.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiches Lizenzpaket
- ➕ Volle Kontrolle über den Verein
- ➕ Tutorials, Tipps und Hilfen
- ➕ Unglaublicher Detailgrad
- ➕ Riesige Datenbank mit Ligen, Vereinen und Spielern
- ➕ VAR und Torlinientechnik
- ➕ Neues Deadline-Day-Drama
- ➕ Überarbeitete Match Engine
- ➕ Diverse Online-Modi
- ➕ Einbindung des Steam Workshop
- ➖ Spieleinstieg unfassbar komplex
- ➖ Langsames Spieltempo
- ➖ Grafik teils immer noch altbacken
- ➖ Ingame-Käufe und Werbung



PC Games INNOVATION

Genre: Puzzle
Entwickler: Witch Beam
Hersteller: Humble Games
Termin: 02. November 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 0 Jahren

unpacking

WITCHBEAM

Hier steckt mehr drin, als man denkt: Unpacking ist ein interaktives Erlebnis, das auf seine genial-einfache Weise nur in Form eines Videospiels funktionieren kann.

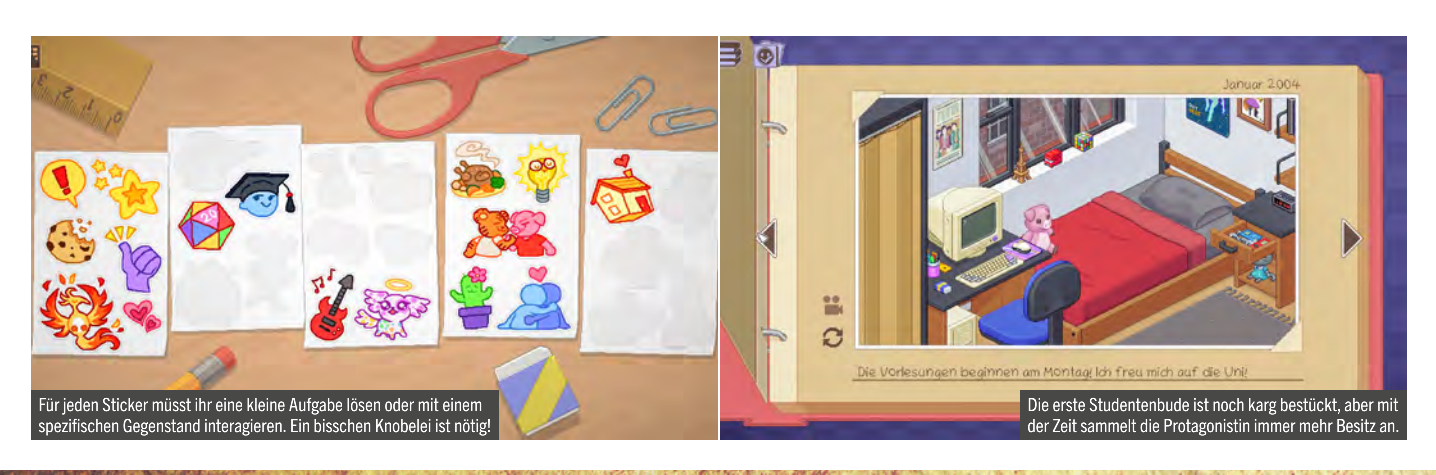
Von: Katharina Pache

Seht euch mal im Zimmer um, in dem ihr gerade sitzt, als hättet ihr es vorher noch nie gesehen. Was verrät es euch? Wohnt hier ein Nintendo-Fan? Leben in diesem Haus mehr als vier Personen? Gibt es Haustiere?

„Ein Blick statt tausend Worte" ist das Story-Konzept hinter Unpacking. Im Indie-Puzzle-Spiel räumt ihr Hab und Gut aus Umzugskartons in einem neuen Domizil ein. Eure Spielfigur bekommt ihr dabei nie zu sehen, sie spricht kein Wort, und doch lernt ihr das anfangs junge Mädchen sehr gut kennen, indem ihr sie einfach als treuer Umzugshelfer auf ihrem Lebensweg begleitet. Unpacking lässt euch beim Einrichten recht freie Hand, außerdem ziehen, typisch für die USA, weder Küche noch Schränke mit um. Ihr könnt euch also mit Fragen beschäftigen wie „Wo stelle ich die Keksdose hin, in Griffweite oder doch lieber oben auf den Schrank", anstatt zu überlegen, wie ihr ein riesiges Regal in einen winzigen Raum quetschen sollte. Ein bisschen Tetris spielen müsst ihr beim Bestücken von Schubladen, oder wenn Ablageflächen arg begrenzt sind, etwa, weil ihr nicht (mehr) alleine wohnt.

Alles an richtigen Ort

Zunächst lässt euch Unpacking erstmal alles so verteilen, wie ihr möchtet. Erst, wenn auch der letzte Gegenstand aus seinem Pappgrab gehoben wurde, lässt euch das Spiel wissen, wo ihr noch mal Hand anlegen müsst. Das Spray gegen Küchenschaben etwa sollte nicht auf der Arbeitsfläche stehen, sondern versteckt im Schrank, das Waschgel gehört in die Duschkabine und nicht auf den Boden. Das Spiel verzichtet auf eine Anzeige, wo das jeweilige Objekt hingehört und markiert nur, was falsch platziert wurde. Ein bisschen knobeln und schieben ist also zuweilen nötig, vor allem bei Gegenständen, die man nicht eindeutig identifizieren kann – das kommt aber äußerst selten vor. Meistens erkennt man sogar genau, welche Bücher, Spiele, und Filme man da einräumt, wodurch man sich der unsichtbaren Protagonistin gleich noch ein bisschen verbundener fühlt. Nur in Ausnahmefällen müsst ihr Dinge an zunächst unintuitiven Stellen lagern, aber diese Momente hängen logisch mit der indirekt erzählten Geschichte zusammen. Und wenn dann alles richtig steht, seht ihr, dass ein Stern aufgeht!



Für jeden Sticker müsst ihr eine kleine Aufgabe lösen oder mit einem spezifischen Gegenstand interagieren. Ein bisschen Knobelei ist nötig!

Die erste Studentenbude ist noch karg bestückt, aber mit der Zeit sammelt die Protagonistin immer mehr Besitz an.



Ihr könnt per Schultertasten zwischen Räumen wechseln, oder per X-Button den Grundriss der Wohnung aufrufen.

Kommen die Videospiele unter den Fernseher oder in den Hängeschrank? Theoretisch ist's egal, aber jeder richtet anders ein.

Kein Koop, gemeinsam aber trotzdem schön

Nachdem ihr so Zimmer oder Wohnung erfolgreich eingerichtet habt, ist ein Tage- oder eher Lebensbuchkapitel abgeschlossen und das Spiel schreitet voran. Die genaue Zahl Umzüge wollen wir nicht verraten, aber die Spieldauer bewegt sich mit etwa drei bis vier Stunden in einem überschaubaren Bereich. Indem ihr besondere Geheimnisse aufdeckt, schaltet ihr Sticker frei, die ihr im Menü betrachten könnt. Durch die vage Beschreibung der Anforderungen müsst ihr ein bisschen die grauen Zellen bemühen, wenn ihr einen gefüllten Aufkleberbogen vorweisen möchtet. Für jüngere Kinder oder das gemeinsame Spielen ist Unpacking sehr gut geeignet – man kann zusammen Gegenstände begutachten und überlegen, wo sie ihre neue Heimat finden sollen. Die Steuerung mit einem Mauszeiger, den man per Stick kontrolliert, ist zwar ein bisschen fummelig, aber so ohne Zeitlimit hat man es ja beim Einrichten nicht eilig. Mit drei Save-Slots, schön präsentiert in Form von drei Fotobüchern, die natürlich auch immer mit umziehen, können mehrere Familienmitglieder einen Spielstand anlegen.

Die Grafik von Unpacking ist in einem feinpixeligen Stil gehalten und reißt vielleicht technisch betrachtet keine Bäume aus, erinnert aber wohlig an alte Adventures und wurde mit viel Liebe zum Detail umgesetzt – ein Blick aus dem Fenster etwa verrät das Wetter und in welcher Umgebung man gerade wohnt, stellt ihr die Mikrowelle an die Steckdose, zeigt sie die Uhrzeit an. Dinge, die treu jeden Umzug mitmachen, sehen mit der Zeit abgegriffener aus, manche verschwinden einfach – auch das hat Aussagekraft und formt das Bild der Protagonistin sowie ihrer aktuellen Lebenslage. Genauso viel Liebe floss in das Sound-Design, vom zufriedenstellenden Rascheln beim Auspacken der Kartons bis hin zu den unterschiedlichen Geräuschen, welche die zig Objekte beim Abstellen und Interagieren erzeugen. Ohne große Highlights kommt die entspannte Hintergrundmusik aus, aber das passt zum entschleunigten Gameplay.

Ein Schnäppchen ist Unpacking für 20 Euro nicht. Dafür ist es aber ein leuchtendes Beispiel für ein Erlebnis, das die Besonderheiten des Mediums Videospiel perfekt ausnutzt. Wir erlebten allerdings einen Moment, der uns die Freude ein bisschen verdorben hat: Im letzten Kapitel stürzte das Spiel ab und ein Raum, den wir schon abgehakt hatten, wollte erneut bestückt werden. Abgesehen davon trafen wir glücklicherweise auf keine Probleme und Bugs. ❑



Schränke und Schubladen könnt ihr öffnen, um Gegenstände zu verstauen. Die Mikrowelle muss aber natürlich noch an die Steckdose!

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Simpel gestricktes Puzzle-Spiel, das eine (Lebens-)Geschichte gelungen erzählt."

Ich neige sowieso dazu, mir irgendwelche Geschichten um Situationen herum auszudenken. Unpacking ist ein tolles Erlebnis, das gerade wegen des simplen Gameplays hervorragend funktioniert. Denn so hat der Kopf die Kapazitäten frei, um eine Story rund um jedes Objekt zu stricken, das ich aus den Kartons hebe. Da ich ohne Vorwissen an Unpacking herangegangen bin und auf diese Weise sehr viel Spaß hatte, vermeide ich es an dieser Stelle, zu viel zu verraten. Aber an einem Punkt der Handlung dachte ich mir schon, dass ich wohl bald wieder woanders meine Kisten auspacken würde. Dass der Indie-Puzzler bei mir so eingeschlagen hat, kann auch daran liegen, dass ich durchaus Parallelen zwischen der Spielfigur und mir gesehen habe. Wir benutzen die gleichen Stifte, besitzen viele identische Bücher und Spiele! Ich denke aber, dass Unpacking auch ohne diese spezifischen Bezüge viel Identifikationspotential bietet und die Protagonistin zum Leben erweckt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübscher, detaillierter Oldschool-Pixel-Look
- ➕ Ein paar Geheimnisse zum Entdecken
- ➕ Nur Singleplayer, trotzdem gut gemeinsam spielbar
- ➕ Hervorragend indirekt erzählte Geschichte
- ➕ Liebevolles Sound-Design
- ➖ Steuerung mitunter etwas fummelig
- ➖ Ein paar Objekte nicht so leicht zu identifizieren
- ➖ Es kann zu Abstürzen kommen



DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

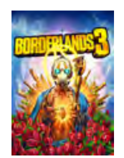
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

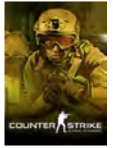
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

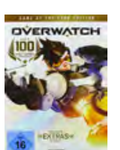
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

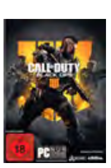
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

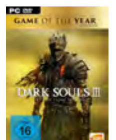
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

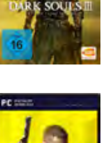
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

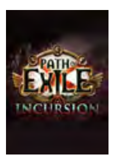
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Titan Quest: Eternal Embers

Irgendwie ist das Action-Rollenspiel Titan Quest nicht totzukriegen. Völlig überraschend haben die Macher von THQ Nordic Anfang Dezember mit Eternal Embers ein viertes Erweiterungspaket veröffentlicht. Darin erwartet euch eine komplett neue Kampagne über vier Akte. In dieser geht es um eine neue Bedrohung, die sich im Osten zusammenbraut. Neben der Hauptgeschichte erwarten euch auch 15 knackige Nebenaufgaben, die nur im Schwierigkeitsgrad „Legendär" spielbar sind – eine Herausforderung selbst für Titan-Quest-Profis. Die Inhalte beschränken sich aber nicht nur auf Quests. Mit dem Neidan-Meister wird eine elfte Meisterschaft eingeführt. Dabei handelt es sich um einen Alchemisten, der tödliche Tränke und eine unglaubliche Beherrschung des Chi für sich zu nutzen weiß. Neue Gegner, Items und technische Verbesserungen runden das Paket ab. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

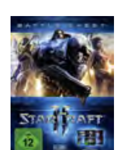
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

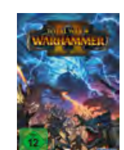
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

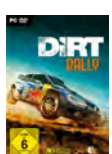
Shadow Tactics: Aiko's Choice

Vor fünf Jahren feierte das Echtzeit-Taktik-Genre eine fantastische Rückkehr: Mit Shadow Tactics gelang den Münchnern von Mimimi Games ein echter Überraschungshit, der mit toll ausgearbeitetem Japan-Setting, cleverem Missionsdesign und liebenswerten Charakteren punkten konnte. Das gefeierte Desperados 3 setzte dann nochmal einen drauf, seitdem sind die Entwickler mit ihrem Geheimprojekt „Süßkartoffel" beschäftigt. Bis das aber so richtig an Fahrt aufnimmt, hat Mimimi beschlossen, ein kleineres Spiel dazwischenzuschieben und nochmal ins alte Japan zurückzukehren: Aiko's Choice ist eine selbstständig lauffähige Erweiterung zu Shadow Tactics, sie erzählt eine neue Nebenhandlung und fügt sich gelungen in die Hauptgeschichte ein. Spielerische Neuerungen gibt es nicht: Ihr seid wieder mit eurer fünfköpfigen Spezialistentruppe unterwegs, nutzt die altbekannten Tricks, um eure Gegner zu überlisten und euch durch herrlich vertrackte Levels zu knobeln. Aiko's Choice bietet drei große, gut ausgetüftelte Hauptmissionen sowie ein paar kurze Mini-Levels, in denen vor allem die Geschichte vorangetrieben wird. Das Add-on fällt zwar nicht übermäßig schwer aus, richtet sich aber trotzdem klar an Kenner des Hauptspiels, da es hier keinerlei Einführungen gibt. Geübte Spieler dürften etwa sechs Stunden brauchen, um den Abspann zu sehen. Der Preis liegt bei 20 Euro. **Felix Schütz**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

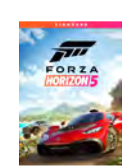
Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



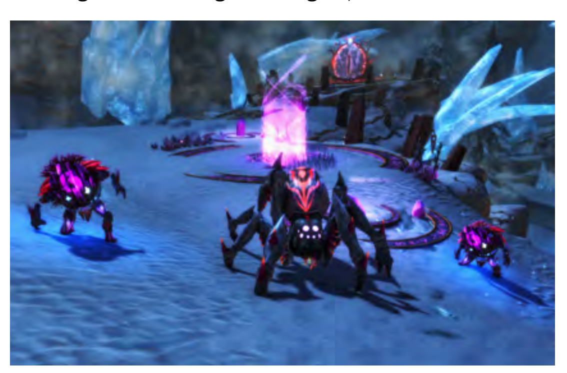
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning Fatesworn

Als im vergangenen Jahr Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning angekündigt und veröffentlicht wurde, geschah dies immer mit der Intention, den Rollenspiel-Klassiker mit einer neuen Erweiterung samt frischen Inhalten zu versorgen. Nach dem Release des Remaster wurde es um das Add-on „Fatesworn" allerdings recht ruhig. Seit Mitte Dezember ist der DLC jetzt aber endlich erhältlich. Die Handlung des Add-ons setzt nach dem Ende des Hauptspiels ein. Die Kristallkriege gegen den bösen Gadlow sind gewonnen und die Bewohner Amalurs sehnen sich nach Frieden. Doch im fernen Westen, in den Bergen von Mithros, braut sich eine neue Bedrohung unter Führung von Telogrus, dem Gott des Chaos, zusammen. In einer neuen Kampagne mit zahlreichen Quests, neuen Dungeons, Waffen und Rüstungen macht sich unser Held also wieder auf in ein neues Abenteuer. Dieses verschlägt uns in eine neue Region der Spielwelt, wo neue Gegner und Aufgaben auf uns warten. Um den Helden weiter auszubauen, wird die Levelobergrenze auf Stufe 50 angehoben. Mit dem sogenannten „Chaos" haben sich die Entwickler sogar eine neue Gameplay-Mechanik ausgedacht, die sich auf Waffen, Gegner und Portale auswirkt und mit dem Zugang zum sogenannten Chaos-Realm zusammenhängt. Für die richtige Stimmung sorgt ein neuer Soundtrack von Grant Kirkhope, der bereits die Musik für das Hauptspiel komponiert hat. Die Spielzeit für die neue Kampagne liegt bei rund fünf bis sechs Stunden. Wer sich viel in der Spielwelt umschaut und noch jedes Geheimnis ergründen möchte, dürfte sicher noch die eine oder andere Studen draufschlagen. Die Erweiterung ist zum Preis von rund 20 Euro auf erhältlich. Wer das Remake in der Fate Edition gekauft hat, erhält das Add-on kostenlos dazu. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

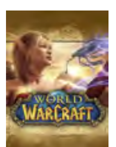
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

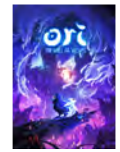
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

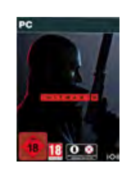
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

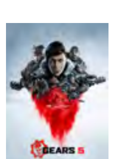
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

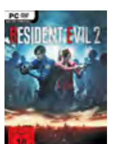
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

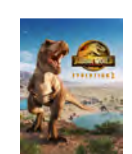
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

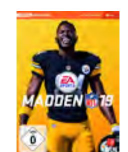
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

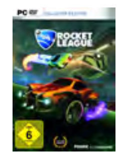
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

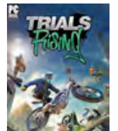
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

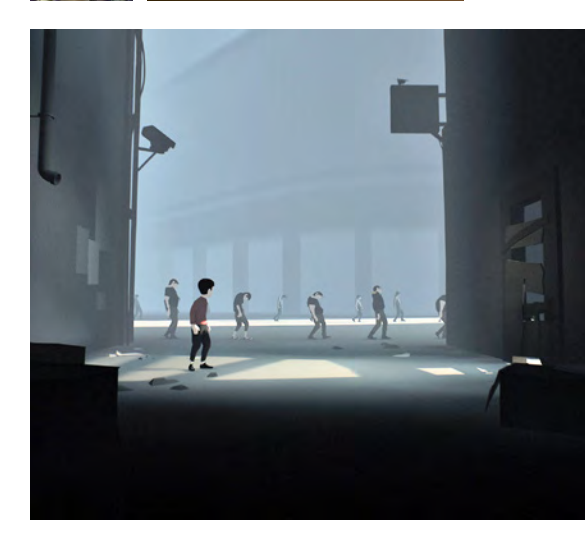
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Doppelter Nachwuchs im Tierpark

Gleich zwei DLC-Pakete schlugen im vergangenen Monat für virtuelle Tierpark-Besitzer auf. Zum einen gab es mit dem „Early Cretaceous Pack“ neue Urviecher für Jurassic World: Evolution 2, zum anderen bevölkern künftig mit dem „Europe Pack“ fünf neue Einwohner eure Gehege in Planet Zoo. Den Anfang machte am 09. Dezember das Cretaceous Pack, das die vier Dinosaurier Wuerhosaurus, Minmi (nein, nicht Mini-me), Dsungaripterus und Kronosaurus mitbringt. Bei den beiden ersteren handelt es sich um landlebende Pflanzenfresser, genauer gesagt um zwei relativ kompakte Vertreter der Gattungen Stego- und Ankylosaurier. Schön zudem, dass auch an die anderen Gefilde gedacht wird, denn der Dsungaripterus ist ein hübsch animierter Pterosaurier für eure Fluggehege und der Kronosaurus ist ein sehr beeindruckender Pliosaurus, der eure Wasserbecken unsicher macht. Inhaltlich können wir den DLC daher nur empfehlen, wenn da der Preis nicht wäre: Dino-Packs für das erste Jurassic World: Evolution schlugen mit knapp 5 Euro zu Buche, diesmal sind ganze 8 Euro fällig. Das ist für vier Dinos und sonst gar nichts schon sehr happig. Da loben wir uns Planet Zoo: Das Europe Pack schlägt zwar mit knapp 10 Euro zu Buche, bietet neben fünf neuen Tieren (Damhirsch, Eurasischer Luchs, Alpensteinbock, Feuersalamander und Europäischer Dachs) aber auch noch über 250 neue Deko-Objekte zum Verzieren eures Tierparks sowie ein neues Szenario in einem Zoo mit – logisch – Europa-Thematik. Zeitgleich kam wie gewohnt ein neuer Gratis-Patch heraus, der neben Bugfixes und weiteren Deko-Objekten auch das frische Restaurant-Feature sowie Untergrund-Höhlen für den neuen Dachs und das Erdferkel beinhaltet. **Sascha Lohmüller**





SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

FREUNDE WERBEN. UND BELOHNT WERDEN.

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehlt **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET!** Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!





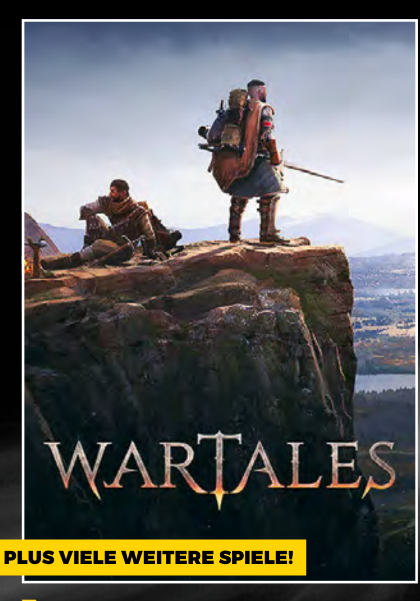


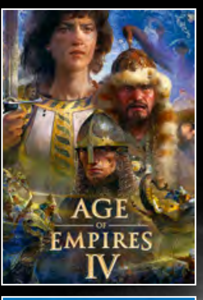
SPIEL AUSSUCHEN
› pcgames.de/gamesplanet



ABO BESTELLEN
› pcgames.de/1-jahres-abo
› pcgames.de/2-jahres-abo

3 **KEY EINLÖSEN**
› bei Gamesplanet





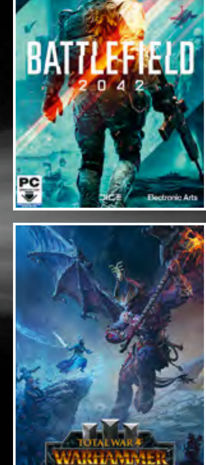


PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO





PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **24 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!



Will Wright auf der Games Developers Conference im Jahr 2010. Hier sprach er unter anderem über das Thema „Metaphysik im Gamedesign“. (Quelle: Game Developers Conference)

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Will Wright

Der Mann hinter Sim City, The Sims und Spore

Im Januar 2022 feiert Will Wright seinen 62. Geburtstag. Grund genug, die bewegte Geschichte des einflussreichen US-Spieledesigners ganz genau unter die Lupe zu nehmen. Beginnend bei seinem C64-Debütspiel Raid on Bungeling Bay über die Meilensteine Sim City und The Sims bis hin zu seiner neuesten Mobile-Game-Vision Proxi – in unserem Report erfahrt ihr alles über das Lebenswerk des umtriebigen Kreativkopfs.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Wright ist erklärter Atomkraft-Gegner. Welche verheerenden Folge Kernenergie haben kann, thematisiert er in Sim City vorrangig durch plötzliche Reaktorunglücke, die Städte massiv beschädigen (Bild: Amiga-Version). (Quelle: Moby Games)

Zum Spiele an diesem Punkt in BU-Typo. Umum il dit i tionsequate ea vent euipsum il d

Raid on Bungeling Bay: Wrights Debüttitel macht C64-Spieler zum Hubschrauberpiloten, der gegnerischen Fabriken aus der Luft neutralisiert. Der Screenshot stammt aus der MSX-Version. (Quelle: Moby Games)

Will Wright kommt am 20. Januar 1960 in Atlanta im US-Bundesstaat Georgia zur Welt. Schon früh hegt er eine Faszination für Strategiespiele, im Speziellen für das fernöstliche Brettspiel Go. „Ich spiele es, seit ich ein Kind bin. Es besitzt ein unglaublich einfaches Regelwerk. Trotzdem sind die darin möglichen Strategien unglaublich komplex. Seither war ich stets fasziniert von der Tatsache, dass Komplexität aus solcher Einfachheit heraus entstehen kann“, erinnerte sich Wright in einem Interview mit dem Nachrichtensender CNN (http://edition.cnn.com/chat/transcripts/2000/12/1/wright.chat/) aus dem Jahr 2000. Ein weiteres Hobby, das dem jungen Will sehr am Herzen liegt, ist Modellbau. Das Ganze geht irgendwann sogar so weit, dass er mit gerade einmal zehn Jahren das Flugdeck des Raumschiff Enterprise rekonstruiert – aus Balsahölzern. Lohn der Baumeister-Mühe? Ein Preis auf einer Star-Trek-Messe und jede Menge Selbstvertrauen.

Will – dessen Vater eine Verpackungsfirma leitet und dessen Mutter als Schauspielerin und Amateur-Magierin arbeitet – geht auf eine Montessori-Schule und fühlt sich dort pudelwohl. Bereits als Kind hat der Kreativkopf den innigen Wunsch, nach den Sternen zu greifen und Astronaut zu werden. Entsprechend wundert es auch nicht, dass er mit seinem Dad oft stundenlang auf der Veranda sitzt und über Raumfahrtprogramme und außerirdisches Leben philosophiert. Leider verstirbt Wrights geliebter Vater 1969 an Leukämie. Seine Mutter, Beverly Wright Edwards, zieht daraufhin zurück in ihren Heimat-Bundesstaat Louisiana, genauer gesagt in die Hauptstadt Baton Rouge nordwestlich von New Orleans.

Will macht dort im Jahr 1976 seinen High-School-Abschluss und wechselt kurz darauf an die Louisiana State University. Zwei Jahre widmet er sich zunächst dem Studium der Architektur, bis er sich 1978 an der Louisiana Tech für Maschinenbau einschreibt. Wright ist extrem wissbegierig, steckt seine Energie und Aufmerksamkeit aber vor allem in die Dinge, die ihm wirklich Spaß machen. Dies ist letztendlich auch einer der Gründe, warum er im Herbst 1980 der Louisiana Tech schon wieder Lebewohl sagt und nach New York umzieht, um dort an der New School Robotertechnik zu studieren.

Was viele nicht wissen: Im Sommer desselben Jahres ver-



Die Sim-City-Erweiterung Graphics Sets 1 – Ancient Cities von 1990 fügt dem Hauptspiel drei alternative Designs hinzu: Antikes Asien, Wilder Westen und Mittelalter (hier im Bild). (Quelle: Moby Games)



1994 bringt Interplay Sim City noch einmal als CD-ROM-Fassung auf den Markt. Neben VGA-Optik und neuer Musik dürfen Käufer Nachrichteneinblendungen in Videoform bewundern. (Quelle: Moby Games)

Gestatten, Dr. Wright! In der Super-Nintendo-Umsetzung von Sim City feiert der Star unseres Artikels regelmäßige Auftritte als Pixel-Berater. (Quelle: Moby Games)

treibt er sich die Zeit mit Bulldozer-Fahren. Im Frühjahr darauf nimmt er außerdem an einem „Cannonball"-ähnlichen Autorennen quer durch die USA teil – von Farmingdale, Long Island, ganz im Osten, bis nach Redondo Beach, Kalifornien, ganz im Westen. Organisiert wird die verrückte Fahrt von Rallye-Fan Richard Doherty, den Will zufällig durch eine Zeitungsanzeige kennenlernt. Die mehr als 4.500 Kilometer lange Strecke zurückzulegen, kostet das hochmotivierte Duo, das streckenweise sogar mit Nachtsichtgerät fährt, 34 Stunden und 9 Minuten. Ein Rekord, auf den Wright bis heute stolz ist. Weniger stolz ist er darauf, dass ihn ein State Trooper in Indiana aufgrund überhöhter Geschwindigkeit stoppt und er sich dann minutenlang herausreden muss, indem er angibt, Testfahrer und Autor eines Automobilmagazins zu sein.

„Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie die Traumstadt der Superlative bauen (…)": Mit dieser Anzeige wird Sim City 1990 in der Spielezeitschrift ASM beworben. (Quelle: Moby Games)

Obwohl Wrights Zeit in New York aufregend ist und er sich dort an seinem neu erworbenen Apple II+-Computer Programmieren beibringt, verschlägt es ihn bereits nach etwa einem Jahr zurück nach Louisiana, wo er sich zunächst mit dem Tunen von Rallye-Wagen beschäftigt. Angebote, das Plastikunternehmen seines Vaters zu übernehmen, schlägt er dagegen in den Wind. Doch schon kurz darauf nimmt Wrights Leben eine unerwartete Wendung: Er bandelt mit Joell Jones an, der elf Jahre älteren Schwester seines Mitbewohners. Beide kommen sich schnell näher, und als Wright für Joells verletztes Handgelenk eine spezielle Armschiene baut, funkt es endgültig. Will und Joell, ihres Zeichens Sozialaktivistin und Malerin, werden ein Paar, heiraten 1984 und ziehen gemeinsam nach Oakland, Kalifornien.

Wrights erstes Spiel: Raid on Bungeling Bay

Wright ist großer Fan des C64, beherrscht wichtige Programmiersprachen wie Basic, Pascal sowie Assembler recht gut und fasst in Kalifornien den Entschluss, diese Kenntnisse zur Entwicklung eines eigenen Spiels zu nutzen. Sein C64-Projekt, für das er Brøderbund als namhaften Publisher gewinnen kann, trägt den Namen Raid on Bungeling Bay und entpuppt sich als Top-Down-2D-Shooter. Ziel des Spiels: Während man einen verbündeten Flugzeugträger vor Angriffen schützt, gilt es, mit einem Helikopter ein halbes Dutzend Fabriken durch Bombenbeschuss in die Luft zu jagen.

In eben diesen Produktionsstätten nämlich will das feindlich gesinnte „Bungeling Empire" die Konstruktion einer mächtigen Kriegsmaschine vorantreiben, um so schließlich den kompletten Planeten unter seine Kontrolle zu bringen. Zur besseren Einordnung: Beim Bungeling Empire handelt es sich um einen militaristischen Schurkenstaat, der schon in zwei anderen Brøderbund-Spielen sein Unwesen treibt: In Dan Gorlins Choplifter (1982) nimmt er Geiseln; in Lode Runner (1983) von Douglas E. Smith tritt er in Form von Golddieben in Erscheinung.

Raid on Bungeling Bay erscheint im Dezember 1984, kommt in den USA gut an und beschert Brøderbund etwa 20.000 bis 30.000 C64-Verkäufe. Kommerziell durch die Decke geht es allerdings erst mit dem Release der japanischen NES-Version am 15. Februar 1985. Sage und schreibe eine Million Module des Actionstrategie-Spiels können abgesetzt werden – ein völlig unerwarteter Erfolg für den dortigen Publisher Hudson Soft. Und natürlich für Wright, dessen Reputation innerhalb der Branche schlagartig wächst. Randnotiz: Hierzulande war Wrights Erstling bis 2012 auf dem Index.

Städtebauen leichtgemacht

Interessant aus spielhistorischer Sicht ist jedoch vielmehr der eigentliche Entwicklungsprozess von Raid on Bungeling Bay. Denn egal, wie oft Will sein Baby auch ausprobiert, unterm Strich ist es der von ihm entwickelte Level-Editor, der ihm die meiste Freude und Genugtuung bereitet. Dies wiederum hat zur Folge, dass er den Editor auch dann noch weiterentwickelt, als das Spiel bereits auf dem Markt ist.

Nebenbei setzt sich Wright sehr intensiv mit der von MIT-Professor Jay W. Forrester entwickel-

ten Methodik der Systemdynamik auseinander und verschlingt die insgesamt 15 „Kyberiade"-Kurzgeschichten des polnischen Schriftstellers Stanislaw Lem. Eine davon trägt den Namen „Die siebente Reise oder wie Trurls Vollkommenheit zum Bösen führte“. Im Mittelpunkt der Handlung steht ein gewiefter Ingenieur, der einem Tyrannen eine Miniaturstadt erbaut, damit der Despot darin künstlich gesteuerte Bürger unterdrücken kann.

Ein bizarres Konzept, das Wright aber auf die Idee bringt, als nächstes doch eine Städtebau-Simulation in Angriff zu nehmen, die sich praktisch endlos weiterspielen lässt. Sein neues Herzensprojekt trägt zunächst den Arbeitstitel Micropolis und stützt sich auf Forresters Theorien, um die Entwicklung einer ganzen Stadt in Echtzeit darzustellen. Sim City war geboren! „Die meisten Spiele basieren auf einem Filmmodell mit Zwischensequenzen und der Anforderung, ein sich zuspitzendes Ende zu haben. Meine Spiele hingegen sind mehr wie ein Hobby, wie eine Spielzeugeisenbahn oder ein Puppenhaus“, fasste Wright seine Grundidee 1999 gegenüber Gamespot zusammen (http://www.gamespot.com/features/maxis/index.html).

Das Problem: Trotz des Erfolgs von Raid on Bungeling Bay sieht Vertriebspartner Brøderbund das Konzept von Sim City kritisch und viel zu weit weg vom vermeintlichen Mainstream-Geschmack. Gleiches gilt für zahlreiche andere Games-Publisher. Sie alle glauben schlichtweg nicht an ein Spiel mit offenem Ende, das mit allen etablierten Normen bricht und ohne Kampfelemente auskommt. Wright aber ist weiterhin felsenfest vom Erfolg seiner Idee überzeugt und veröffentlicht Sim City 1987 zunächst auf eigene Faust in sehr limitierter Auflage für den C64. Besonders viel Aufmerksamkeit, geschweige denn Umsetzungen für die damals so wichtigen Plattformen PC und Mac, kann Sim City allerdings noch nicht vorweisen.

Doch wie es das Schicksal so will, lernt Wright auf einer Party durch Zufall einen gewissen Jeff Brown kennen. Jeff arbeitet zu diesem Zeitpunkt an einer 3D-Flugsimulation, erkennt sofort die Stärken von Wrights Geniestreich und gründet zusammen mit ihm wenig später Maxis. Firmensitz: Brauns Wohnung im kalifornischen Orinda. Letztendlich gelingt es den beiden doch noch, Brøderbund als Publisher ins Boot zu holen und Sim City am 02. Februar 1989 in größerem Stil zunächst für Mac und Amiga auf den Weg zu bringen.

Bis Sim City so richtig an Fahrt aufnimmt, dauert es allerdings noch einige Monate. Zeit, in der sich Wright unter anderem um technische Anfragen von Käufern kümmert und erfreut feststellt, wie der Hype um sein Spiel dank Mund-zu-Mund-Propaganda kontinuierlich wächst. Zum großen Aufmerksamkeits-Knall verhilft ihm schließlich das renommierte Time Magazin, das die Faszination des Spiels auf einer ganzen Seite treffend zusammenfasst. Von einem Moment auf den anderen ist Sim City das große Ding, wird von allen relevanten Fachmedien besprochen, kassiert allein im Jahr 1989 mehr als ein Dutzend Awards und inspiriert andere Entwicklergrößen wie etwa Sid Meier beim Design ihrer eigenen Titel.

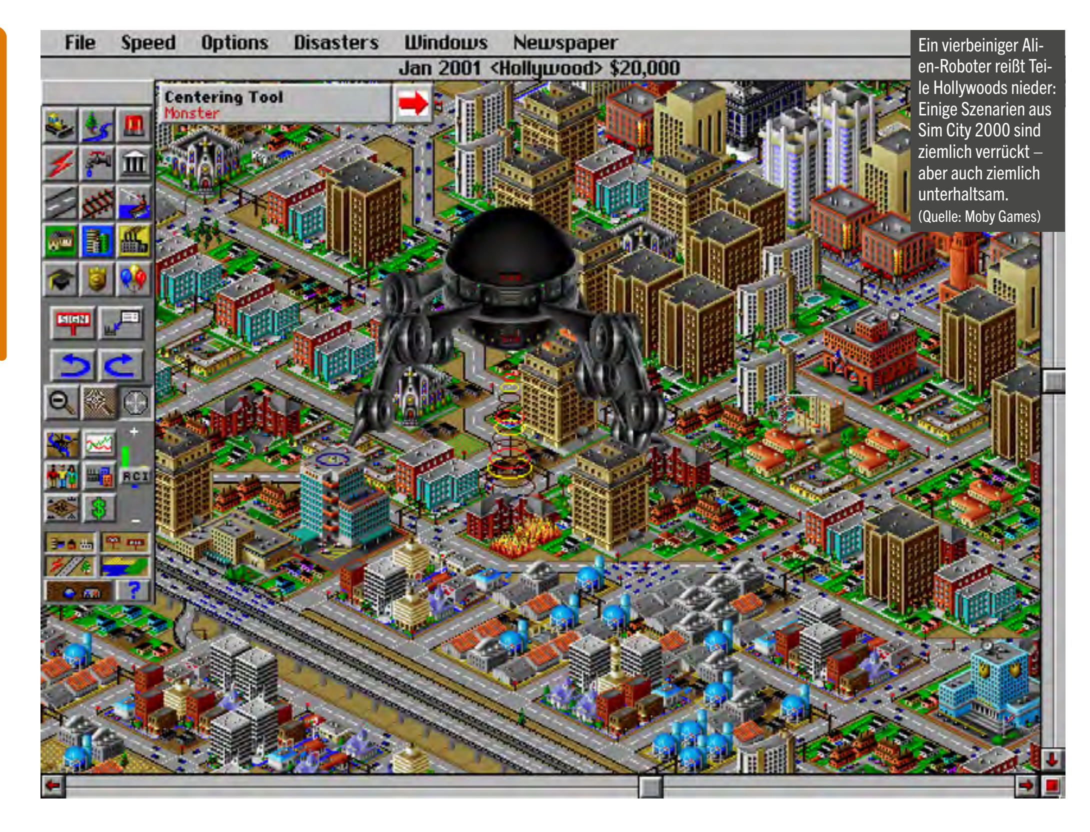
Nintendo sorgt für einen weiteren Verkaufsturbo

Umsetzungen für unzählige Systeme folgen, darunter auch die am 26. April 1991 veröffentlichte SNES-Fassung, die Nintendo verantwortet. Das Besonders hier: Die Japaner krempeln das Gameplay an einigen Stellen leicht um, damit es noch besser zur eigenen Zielgruppe passt. So erhalten Spieler beispielsweise eine frei platzierbare Mario-Statue, sobald ihre Stadt eine halbe Million Einwohner vorweisen kann. Das gelegentlich die Stadt verwüstende Monster Godzilla wird indes durch Bowser ersetzt, und wenn Spieler bestimmte Herausforderungen meistern, erhalten sie zur Belohnung SNES-exklusive Gebäude wie ein Casino, einen Freizeitpark oder ein Messezentrum. Um unerfahrenen Städtebauern mit akuter Geldnot unter die Arme zu greifen, dürfen sich diese bei einer Bank zudem Zaster leihen. Besser



Wer schon immer mal eine Ameisenkolonie verwalten wollte, hat in SimAnt (hier in der Amiga-Fassung von 1992) Gelegenheit dazu. Als Inspiration diente Wright das zoologische Textbuch „The Ants“ von Bert Hölldobler und E.O. Wilson. (Quelle: Moby Games)

In Will Wrights SimEarth aus dem Jahr 1990 gilt es, einen gesamten Planeten zu verwalten und dessen Bürger irgendwann ins Weltall zu führen. (Quelle: Moby Games)



Ein vierbeiniger Alien-Roboter reißt Teile Hollywoods nieder: Einige Szenarien aus Sim City 2000 sind ziemlich verrückt – aber auch ziemlich unterhaltsam. (Quelle: Moby Games)

noch: Nintendo ergänzt einen Ingame-Berater – einen zerstreuten Wissenschaftler namens Dr. Wright! Diese und andere Feintuning-Maßnahmen fügen sich prima ein und sorgen dafür, dass sich die Super-Nintendo-Version am Ende mehr als zwei Millionen Mal verkauft. Während Wright fleißig an Szenariopaketen, neuen Grafik-Sets und einem Terrain-Editor für kommende Neuauflagen arbeitet, wird Sim City mehr und mehr als Lernprogramm in Schulen verwendet. Gleichzeitig trudeln die verrücktesten Nutzerwünsche von Institutionen aus aller Welt ein. „Unter anderem die CIA, das Verteidigungsministerium, die kanadische Holzfäller-Vereinigung und das australische Steuergremium – sie alle kontaktierten uns“, erinnert sich Wright in einem Gamespot-Gespräch.

Ökosysteme und Ameisen

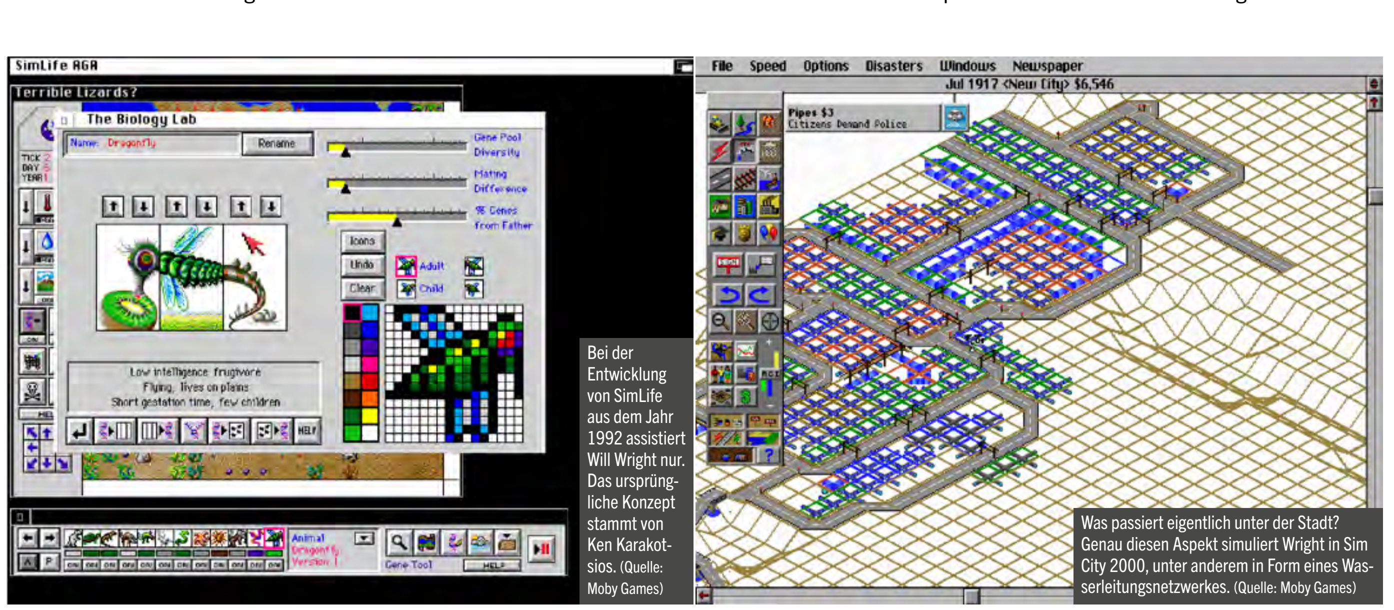
Neben Sim City kommen Anfang der 1990er-Jahre noch drei weitere Simulation von Will Wright auf den Markt. Den Anfang macht SimEarth im Jahr 1990: Ein Spiel, für das sich Wright von der Gaia-Hypothese inspirieren lässt, die Mitte der 70er-Jahre von der Mikrobiologin Lynn Margulis sowie dem Biophysiker, Chemiker und Mediziner James Lovelock etabliert wurde. SimEarth versteht sich als Simulation des fragilen Erd-Ökosystems, erhält viele sehr gute Kritiken, kann im Massenmarkt allerdings nie so recht Fuß fassen.

Deutlich besser läuft SimAnt (1991), das Wright zusammen mit Justin McCormick designt und Spieler zum Verwalter einer Kolonie von Schwarzen Wegameisen macht. Deren Ziel besteht darin, sich in einem vorstädtischen Garten möglichst prominent auszubreiten und schlussendlich sowohl die Hausbesitzer als auch die konkurrierenden Roten Feuerameisen vom Grundstück zu vertreiben. Mit SimAnt torpediert Wright zwar zum gewissen Grad den ergebnisoffenen, nicht von finalen Spielzielen gekennzeichneten Ansatz von Sim City, Spaß macht das Ganze trotzdem. Und auch Maxis freut sich im April 1992 über immerhin mehr als 100.000 verkaufte Exemplare.

Sim City 2000: Die konsequente Weiterentwicklung

Was die Welt jedoch eigentlich will und Maxis deutlich mehr Umsatz bescheren würde, ist eine Fortsetzung zu Sim City. Will Wright und sein Designer-Kollege Fred Haslam wissen dies nur zu gut und zermartern sich den Kopf, wie dieses Sequel aussehen könnte. Ergebnis der Bemühungen: Sie verwerfen die bis dato genutzte Top-Down-Perspektive und ersetzen sie durch eine isometrische Ansicht. Außerdem trifft das Duo den Entschluss, die bewährte Gameplay-Formel des Originals keineswegs über den Haufen zu werfen, sondern um neue spannende Elemente zu erweitern.

Zu den wichtigsten Neuerungen zählen die Ergänzung unterschiedlicher Höhenstufen, die Einführung einer unterirdischen Kartenebene zum Verlegen von Wasserleistungen und U-Bahn-Schächten, haufenweise frische Gebäudetypen (etwa Bibliotheken, Gefängnisse, Krankenhäuser, Museen, Schulen, Yachthäfen oder Zoos), zusätzliche Kraftwerkstypen sowie zahlreiche neue Transportmittel und Verkehrsverbindungen. Nicht zu vergessen diverse Gameplay-Anpassungen, allen voran die Möglichkeit, mit benachbarten Städten Handel zu treiben sowie regelmäßige Status-Updates in Form von Zeitungsartikeln. Abgerundet wird das Ganze von diversen Szenarien wie Hurrikan Hugo, der 1989 durch Charleston in South Carolina fegte, die große Flut, die sich 1993 in Davenport, Iowa ereignete oder ein Feuersturm, der 1991 Teile von Oakland verwüstete. Stichwort Oakland-Feuersturm: Eben diesen erlebte Wright damals tat-



Bei der Entwicklung von SimLife aus dem Jahr 1992 assistiert Will Wright nur. Das ursprüngliche Konzept stammt von Ken Karakotsios. (Quelle: Moby Games)

Was passiert eigentlich unter der Stadt? Genau diesen Aspekt simuliert Wright in Sim City 2000, unter anderem in Form eines Wasserleitungsnetzwerkes. (Quelle: Moby Games)



Während man in Teil eins nur auf flachem Terrain baut, sorgen Höhenunterschiede in Sim City 2000 für ganz neue Herausforderungen. (Quelle: Moby Games)

Die aufgabenorientierte Flugsimulation SimCopter erlaubt den Import von Städten, die man zuvor in Sim City 2000 aus dem Boden gestampft hat. (Quelle: Moby Games)

sächlich mit und verlor dadurch viele Aufzeichnungen aus den Anfängen seiner Karriere.

Sim City 2000, das 1993 zunächst für den Mac und später unter anderem für Amiga, MS-DOS, Super Nintendo, Sega Saturn, Sony PlayStation und Windows erscheint, hält was es verspricht, erobert die Community im Sturm und beschert Maxis klingelnde Kassen. Stand heute können im Laufe der Jahre knapp 4,23 Millionen Exemplare abgesetzt werden.

Verworfene Luftschiff-Ideen

Spätestens nach Sim City 2000 hätte sich Wright vermutlich schon eine längere Kreativpause gönnen können. Doch nein, schon bald sitzt er wieder am Reißbrett und heckt neue Gamedesign-Konzepte aus. Eines davon trägt den Codename The Hindenberg Project und sollte als Kombination aus offen angelegtem Adventure und Flugsimulation funktionieren. Spieler hätten die Aufgabe gehabt, herauszufinden, was genau den Absturz des legendären Luftschiffs Hindenburg bei der Landung auf der Lakehurst Naval Air Station am 06. Mai 1937 in New Jersey verursacht hat. Wright arbeitete dazu insgesamt zehn mögliche Unglückstheorien aus. The Hindenburg Project klingt rückblickend faszinierend, schafft es aber nie über die Konzeptphase hinaus.

Maxis kann zu dieser Zeit noch sehr gut von den weiterhin sprudelnden Sim-City-2000-Einnahmen leben, spürt jedoch den zunehmenden Druck von Investoren, ein börsennotiertes Unternehmen zu werden. Im Juni 1995 setzten die Unternehmenschefs diesen Schritt schließlich in die Tat um. Zunächst läuft alles nach Plan; noch im ersten Jahr nach dem Wall-Street-Debüt erreicht der Nettogewinn von Maxis sechs Millionen US-Dollar. Hinter den Kulissen entsteht jedoch Unruhe. Zum einen, weil sich Mitgründer Jeff Braun kontinuierlich aus seiner Rolle im Unternehmen zurückzieht. Zum anderen, weil das nächste große Ding vom Kaliber eines Sim City 2000 fehlt. Auch Will Wright fühlt sich von dieser Situation verstärkt unter Druck gesetzt. Für zusätzliche Belastung sorgt die Tatsache, dass ungeduldige Investoren Maxis auffordern, bis Ende 1996 insgesamt vier neue Spiele auf den Markt zu bringen.

Eines davon ist Wrights SimCopter – eine einsteigerfreundliche Helikopter-Simulation, in der Spieler im Karrieremodus eine ganze Reihe von Transport-, Lösch-, Rettungs-, Bergungs- und Polizeieinsätzen absolvieren müssen. Insgesamt neun Helikoptertypen sowie 30 verschiedene Szenarien sind ab Werk an Bord. Der eigentliche Clou für Maxis-Fans ist jedoch die Möglichkeit, Städte aus Sim City 2000 importieren zu können, die dann im Spiel als komplett dreidimensionale Kulisse dienen. SimCopter spielt sich unterhaltsam, verkauft sich ganz ordentlich, kann aber längst nicht in die kommerziellen Fußstapfen von Sim City 2000 treten und auch Wrights eigene Qualitätsmaßstäbe nicht erfüllen. Hauptsächlich, weil dem Entwicklerteam am Ende nicht genug Zeit für den letzten Feinschliff bleibt.

Weiterer Stolperstein: Nach dem Release entdecken Spieler ein bizarres Easter Egg, das ein Maxis-Programmierer während der Entwicklung heimlich in den Code implementiert hatte und für eine öffentlichkeitswirksame Kontroverse sorgt. Denn zu bestimmten Terminen tauchen plötzlich überall in der Spielwelt Badehosen tragende, sich umarmende und küssende Männer auf. Später stellt sich heraus, dass der homosexuelle Designer Jacques Servin damit gegen die teils harschen Arbeitsbedingungen bei Maxis protestieren wollte.

Maxis strauchelt

Aber auch die übrigen drei Maxis-Titel von 1996, die nicht aus der Feder von Wright stammen – das Flipperspiel Full Tilt! Pinball, die Tierpark-Simulation SimPark sowie das kinderfreundliche Musikspiel SimTunes – wirken überhastet fertiggestellt und werfen ernsthafte Fragen auf, wie es mit dem Studio in Zukunft weitergehen soll. Resultat dieser Entwicklung ist, dass die Maxis-Bilanzen



Duschen, aufräumen und dann beim Fernsehen Pizza futtern: Bei The Sims setzt Wright auf die Simulation des ganz normalen Alltags und begeistert damit Millionen. (Quelle: Moby Games)

Allein das erste The Sims erhält acht verschiedene Erweiterungen. In der dritten – Hot Date vom 14. November 2001 – dreht sich alles um heiße Flirts. (Quelle: Moby Games)



Zum Spielen von The Sims Online, das im Dezember 2002 startet, müssen Nutzer eine monatlich Gebühr von 9,99 Dollar entrichten. Am 01. August 2008 legt Maxis das mäßig erfolgreiche MMO endgültig auf Eis. (Quelle: Maxis / Electronic Arts)

The Sims erscheint am 14. Januar 2003 für die PlayStation 2. Die Umsetzung erreicht zwar nicht PC-Niveau, hilft der Marke aber enorm dabei, auch von Konsolenspielern wahrgenommen zu werden. (Quelle: Maxis / Electronic Arts)

einen langsamen, aber klaren Abwärtstrend zeigen, den das Unternehmen zunächst durch eine Flut an drittklassigen Titeln wie etwa The Crystal Skull oder Tony La Russa Baseball 4 zu kompensieren versucht. Im Frühjahr 1997 steckt der Karren bereits tief im Morast, die Gewinne schwinden – und die Firmenleitung sieht nur noch einen Ausweg: ein weiteres Sim City muss her! Es soll den Namen Sim City 3000 tragen und eine 3D-Engine nutzen. Ein kühner Plan, der jedoch technisch hinten und vorne nicht aufgeht und Maxis finanziell gehörig aus der Bahn wirft.

So sehr, dass man sich Mitte 1997 auf einen Übernahme-Deal mit Publisher-Riese Electronic Arts einigt und noch im selben Jahr die halbe Belegschaft entlässt. Wright ist zunächst überaus skeptisch, was die Übernahme betrifft, merkt dann aber auch, wie sich die Dinge – nach intensiven Umstrukturierungsmaßnahme seitens des neuen Geschäftsführers Luc Barthelet – zum Besseren wenden. Sim City 3000 verabschiedet sich von der viel zu komplexen 3D-Perspektive und Wright erhält endlich die Möglichkeit, ohne Zeit- und Finanzdruck und mit mehr Personal neue Projekte in die Tat umsetzen.

Wills geniales Puppenhaus

Das wichtigste trägt den Namen The Sims (vorheriger Codename: Dollhouse) und bezeichnet ein Spiel, an dem Wright bereits seit der Fertigstellung von SimAnt in unregelmäßigen Abständen zusammen mit seinem erfahrenen Programmierer Jamie Doornbos werkelt. In den frühen 90ern konnten Maxis-Entscheider seiner kreativen Puppenhaus-Simulation nichts abgewinnen. Jetzt aber hat er Rückenwind von EA, und seine von Büchern wie „A Pattern Language“ und „Understanding Comics“ inspirierte Lebenssimulation nimmt erstmals ganz konkrete Formen an.

Die Grundidee von The Sims ist so simpel wie genial und ersetzt typische Videospielhelden mit knuffigen Sims, die auf Basis komplexer KI-Routinen einfach nur ihrem ganz normalen Tagesablauf nachgehen. Arbeiten, Einkaufen, Blumengießen, die Wohnung umdekorieren, neue Leute kennenlernen, sich verlieben, Kinder kriegen – all das und mehr rückt bei The Sims in den Gameplay-Fokus und trifft zum Release am 04. Februar 2000 einen echten Nerv. Bei Kritikern, aber auch bei Spielern in aller Welt, insbesondere der weiblichen Zielgruppe und Gelegenheitsspielern. Allein im Jahr 2000 kann The Sims 1,77 Millionen Einheiten absetzen und beschert EA Umsätze in Höhe von fast 73 Millionen Dollar. Fünf Jahre später ist die Zahl der ausgelieferten Exemplare bereits auf sagenhafte 16 Millionen Einheiten angewachsen. Und heute? Hat sich die gesamte Reihe knapp 200 Millionen Mal verkauft.

Doch zurück ins Jahr 2001. Wills Gedanken drehen sich damals fast ausschließlich um The Sims Online, das die bewährte Formel auf ein MMO übertragen soll, dabei aber letztendlich zu wenig Neues wagt. Zum Start im Dezember 2002 ruft der Online-Ableger gemischte Kritiken hervor und fühlt sich für viele Nutzer eher wie ein riesiger Chat-Raum an.

Spore: Vom Einzeller zur Raumfahrernation

Für die Marke The Sims ist dieser Ausrutscher aber letztendlich kein allzu großer Beinbruch, zumal The Sims 2 ab dem 14. September 2004 konsequent an die Erfolge des Erstlingswerks anknüpft. Wright wiederum, der nicht in die Entwicklung des zweiten Teils eingebunden war, tüftelt zu diesem Zeitpunkt bereits an einer komplett neuen Vision: Spore. Beginnend ab der E3 2005 arbeitet er mit viel Elan an seiner nächsten Kreation und sorgt damit zurecht für Aufsehen. Kein Wunder, denn mit Spore – dessen Grundideen unter anderem auf der Drake-Gleichung und dem neunminütigen Kurzfilm „Zehn Hoch“ von Charles und Ray Eames aus dem Jahr 1977 basieren – will der Amerikaner gleich mehrere Genres in einem einzigen Spiel vereinen und zusätzlich regen Gebrauch von prozeduraler Generierung sowie nutzergenerierten Inhalten machen. Und genau so kommt es dann auch. Als Spore am 05. September 2008 für den



Ab The Sims 2 gibt Will Wright das Design-Ruder in die Hände anderer Maxis-Mitarbeiter, allen voran Spieldirektor Charles London. (Quelle: Moby Games)



Bereits 2007 kassiert Will Wright den Fellowship-Award der British Academy of Film and Television Arts. Dieses Foto entstand während der BAFTA-Preisverleihung von 2011 und zeigt ihn (dritter von rechts) mit anderen Entwicklergrößen wie Tim Schafer (zweiter von rechts), John Romero (Mitte) und David Perry (dritter von links). (Quelle: Moby Games)

PC erscheint, erleben Käufer einen auf seine Weise einzigartigen Gameplay-Mix.

Das Wunder der Evolution ist plötzlich spielbar und aufgeteilt in fünf Spielabschnitte, die sinnvoll ineinandergreifen. Los geht's mit der in 2D-Grafik dargestellten Zellphase, in der man die Kontrolle über einen einzigen Mikroorganismus übernimmt, der danach strebt, zu wachsen. In der dann folgenden Kreaturenphase wird die Grafik bereits dreidimensional dargestellt und es gilt, mit seinem Wesen weiter ums Überleben zu kämpfen. Zunächst allein, mit fortschreitender Intelligenz dann auch im Rudel. Als Drittes folgt die Stammesphase, die Spielern die Kontrolle über eine ganze Gruppe von Einheiten gibt und zahlreiche Aufbauelemente einführt. Wer es bis zur Zivilisationsphase schafft, darf zudem eine Stadt kontrollieren und auf vielfältige Weise mit anderen Fraktionen interagieren. Komplettiert wird das Ganze von der Weltraumphase, die erst dann als gewonnen gilt, wenn man ein vorgegebenes Ziel erreicht, das wir an dieser Stelle nicht spoilern möchte. Weiterspielen ist danach aber Wright-typisch problemlos möglich.

Will's Notes

Will Wrights neuestes Spiel: Auf der Webseite des Entwicklers sind bereits erste Vorab-Screenshots aus Proxi zu sehen. (Quelle: Gallium Studios)

Spores Einzigartigkeit ist unbestritten, reißt viele Kritiker zum Launch zu Lobeshymnen hin und sorgt für einen mehr als respektablen Metacritic-Schnitt von 84 von 100 Punkten. Nichtsdestotrotz müssen zahlreiche Medien (darunter auch wir bei PC Games) eingestehen, dass sich das Endergebnis spielerisch oft auf recht dünnem Eis bewegt und zu wenig echte Höhepunkte bereithält. Im Handel bekommt EA diese Diskrepanz allerdings erst nach einer Weile zu spüren: Zwar kann die Schallmauer von zwei Millionen Einheiten bereits nach drei Wochen geknackt werden, nach diesem Power-Start flacht das Interesse der Community jedoch langsam ab. Nicht zuletzt, weil viele Nutzer damals nicht mit dem SecuROM-Kopierschutz sowie der Produktaktivierung des Spiels übers Internet einverstanden waren. EA schafft den Kopierschutz mit der Steam-Fassung zwar ab, zum Dauerbrenner à la The Sims reicht's bei Spore am Ende aber nicht.

Auf zu neuen Unternehmungen

Und was macht Will Wright? Der klinkt sich ab 2009 bei Maxis aus und versucht sein Glück zunächst bei einem Start-up namens Stupid Fun Club, das später sogar die zwölfteilige TV-Serie Bar Karma produziert. Der Clou dabei: Mit Hilfe eines von Wright entworfenen Werkzeugs namens Storymaker steuern die Nutzer aus der Online-Community eigene Szenen bei, die danach vom Team in die Handlung implementiert werden. Stupid Fun Club hält immerhin vier Jahre durch, bis sich Wright zwischen November 2012 und August 2015 einer Social-Media-Storytelling-App namens Thread widmet. In den drei Jahren darauf wird es zunächst etwas ruhiger um den Sim-City-Schöpfer.

Viele glauben bereits, er hätte seine Entwicklerpassion an den Nagel gehängt, als er plötzlich aus heiterem Himmel auf der Game Developers Conference 2018 Proxi ankündigt. Was genau es damit auf sich hat? Schenkt man der offiziellen Webseite Glauben, dann handelt es sich um „ein Spiel, bei dem du dein verstecktes Ich enthüllst – dein Unterbewusstsein, deine innere ID. Und du kannst sie an die Oberfläche bringen und sie zum Leben erwecken, um mit ihr zu interagieren. Du kannst damit spielen, du kannst davon lernen und etwas über dich selbst herausfinden." Zugegeben, all das klingt noch ziemlich mysteriös, hat aber zumindest in der Theorie riesiges Potenzial, der Spielebranche einmal mehr komplett neue Impulse zu geben. Impulse, die wir hoffentlich bald einmal selbst ausprobieren können. ❑



Die Editoren in Spore (2008) sind noch heute Weltklasse. Damit erstellte Spezies synchronisiert das Spiel mit einer zentralen Datenbank, die dann wiederum dazu genutzt wird, die Welten anderer Spieler mit Inhalten zu füllen. (Quelle: Maxis / Electronic Arts)

DIE **POST**-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbrief-onkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Es gibt viele Gründe, sich aufs aktuelle Jahr zu freuen. Ich fiebere dem 11. November entgegen, weil an diesem Tag Starfield erscheint, das neue Rollenspiel der Elder-Scrolls- und Fallout-Macher. Da sind 23 Stunden zocken und 60 Minuten elfter Hochzeitstag feiern angesagt! Ebenfalls in mir Konfetti regnen wird's wegen Marvel's Midnight Suns (März), Stalker 2 (28. April), NHL 23 (14. Oktober), Dragon Age 4 (tba), derr allgemeinen Impfpflicht (tba), Gotham Knights (tba) und Star Citizen. Quatsch, Star Citizen hab ich natürlich als Witz in die Kolumne eingebaut, HAHAHA! Ach ja, vielversprechend finde ich last not least Expeditions: Rome (20. Januar). Tipp: Dazu gibt's eine Demo auf Steam.

Harald Fränkel

Rätselhaft 1

Betrifft: Test zu Battlefield 2042

Nach dem AngryJoe-Review muss ich mich fragen, wieso es das Spiel bei euch auf 7/10 geschafft hat, insbesondere mit Hinblick darauf, dass viele bewährte Teamplay-Mechaniken nicht mehr im Spiel sind. Bei der Menge an Problemen, die das Game hat, hätte man locker um 1 oder 2 Punkte abwerten können.

Nevrion

Warum das Spiel bei uns 7 von 10 Punkten hat und beim Youtuber AngryJoe nur 4/10? Ich ziehe für dich mal den 75:25-Joker, damit du das Rätsel vielleicht selbst lösen kannst:

a) ~~AngryJoe hat bei uns einen Scheißdreck zu melden.~~
b) ~~AngryJoe gibt 4/10, weil er AngryJoe heißt und nicht PleasedJoe.~~
c) ~~Wir haben immer recht.~~
d) Die Scholz-Diktatur hat uns mit Toblerone gefüllte Adrenochrom-Einhörner injiziert.

Rätselhaft 2

Betrifft: Die besten Spiele 2021

Wow! Wessen Highlights des Jahres sind das? Über Geschmack lässt sich streiten, aber das neue Halo wurde ebenso ignoriert wie Far Cry 6. Dafür sind Spiele für den sehr speziellen Geschmack drin, zum Beispiel Chicory.

Lester

Wessen Highlights das sind? Da der Artikel auf PCGames.de und im zugehörigen Heft erschienen ist, könnte es sich vielleicht eventuell unter Umständen möglicherweise um die Highlights der PC-Games-Redaktion handeln. Ist jetzt aber nur so 'ne Vermutung.

Rätselhaft 3

Betrifft: Test zu Call of Duty – Vanguard

Der Test geht nicht auf die Superkräfte und das Gameplay in den Kampagnen ein. Habe die Multiplayer-Beta am Free Weekend drei Stunden gespielt und anschließend deinstalliert. Dann doch lieber Battlefield 1 und/oder 5. Bei diesen älteren Vertretern des Genres sind Grafik und Sound sowie das Gameplay deutlich besser. Vanguard ist nix für mich. Sorry, aber wie man für dieses Spiel 'ne Wertung von 8/10 raushauen kann, ist mir ein Rätsel.

Andraax

Mannmannmann, was für euch alles ein Rätsel ist! Okay, wir geben auf und schreiben wegen eurer Lesekompetenz künftig Komplettlösungen für unsere Tests.

Softwareklitsche

Betrifft: Konami – warum hasst ihr eure Marken so sehr?

Was hatte Konami denn seit der Jahrtausendwende zu bieten? Abgesehen von Metal Gear Solid, Silent Hill und vielleicht noch Pro Evolution Soccer?

Bonkic

Genau! Mal abgesehen von Metal Gear Solid, Silent Hill, Pro Evolution Soccer, diversen Castlevania-, Yu-Gi-Oh-, Suikoden-, Contra- und Gradius-Ablegern und ganz zu schweigen vom römischen Aquädukt: WAS, frage ich dich, WAS hat Konami je für uns getan?

Geldsklave

Liebe Redaktion, ich wende mich wegen Modern Warfare von Activision an Sie. Das Spiel ist im Mehrspieler-Modus kaum mehr spielbar. Seit Vanguard auf dem Markt ist, wurde es noch schlimmer. Es scheint, als ob Activision versucht, die Spieler dazu zu bringen, Vanguard zu kaufen. Zum Beispiel ist in Warfare seit über einem Monat der Killstreak Weißer Phosphor verbugt. [...] Der Shop für Ingame-Käufe funktioniert. Das Geld wird genommen, ob das Spiel läuft oder nicht. Man kommt sich ein bisschen wie ein Zahlschwein vor.

Florian Feddern

Nun handelt es sich bei Zahlschweinen ja um devote Sado-Maso-Fans, die einer Domina Geld überweisen, obwohl klar ist, dass sie dafür KEINE sexuelle Gegenleistung bekommen. Gerade der GEDANKE, ihre Herrin KÖNNTE sie mit einem Liebesdienst belohnen, erregt diese Fetischisten. Ergo müsstest du feucht und fröhlich sein. Was stimmt bloß nicht mit dir?

Anzeige ist raus!

Hallo zusammen, ich möchte die irreführende Werbung zu Star Trek: Fleet Command melden. Es soll ein Free-to-play-Game sein, ist aber keins. Man soll zum Beispiel Geld zahlen, um etwas für das Spiel extrem Wichtiges zu erforschen. Braucht ihr weitere Informationen, und könnt ihr das mal öffentlich machen?

Danke und liebe Grüße
Robert Mittelstädt

Wir machen hiermit öffentlich, dass wir keine weiteren Infos brauchen. Ein Free-to-play-Spiel, bei dem man sich optional Vorteile erkaufen kann? Wir haben uns nach deiner Whistleblower-Enthüllung alle schnell zu Boden geworfen und die Beine erhöht gelagert, um unserem Schockzustand entgegenzuwirken.

PleasedErnst
Betrifft: Test zur Crysis Remastered Trilogy

8/10? Euer Ernst? […]
THEDICEFAN

Korrekt, den Test hat unser Praktikant Ernst verbrochen. Dieser Amateur.

Und übrigens …
Betrifft: Test zu Call of Duty – Vanguard

AngryJoe sieht das deutlich anders und vergibt 4/10.
Wamboland

Äh …

Hyperaktiv
Betrifft: Test zu Forza Horizon 5

Die Autos, die Grafik, Fahrgefühl – alles sehr cool und gut gemacht. Was aber noch schlimmer als bei Forza Horizon 4 ist: das Drumherum. Dieses dumme Gelaber der NPCs, als wären sie alle auf Koks: WELCOME TO MEXICO!!! Your driving skills are MUY BIEN!!! YOU ARE SOOO LOCOOO!!!! DIABLO BEHIND THE WHEEL!!! Ach fick dich!
Tariguz

Wäre mir dein eloquenter letzter Satz mal als Antwort für den Typen vor dir eingefallen.

Pressen!
Betrifft: Konami – warum hasst ihr eure Marken so sehr?

Toller Beitrag! Ich mag Metal Gear sehr, aber man sieht, was passiert, wenn man einem Künstler [wie Hideo Kojima] freie Hand lässt: Death Stranding oder, wie ich es nenne, Ödnis der Langeweile. Ich denke, die Mischung aus kreativen Köpfen und wirtschaftlichen Interessen macht den Hit. Wie sagt man so schön: Nur unter Druck entstehen Diamanten.
MarcoKaribik

Kurios: Genau mit diesem Spruch habe ich meine Frau motiviert, als sie am 06.06.2012 in den Wehen lag.

Alter Schwede
Betrifft: Test zu Battlefield 2042

Entweder bin ich mittlerweile zu alt, ich weiß nicht, jedenfalls sind für mich die Battlefields nach Battlefield 4 zu hektisch. Hab mal in Battlefield 5 reingeschnuppert und absolut kein Land gesehen. Ich werde vom Gegner überrollt und mit Moves/Parcours aus dem Rennen genommen, gemessert usw. Das hat nichts mehr mit realistischem Taktik-Shooter-Gameplay zu tun, was […]
MichaelG.

Wir unterbrechen dein Mimimi ungern, lieber Michael G-Punkt, aber: Du bist zu alt.

Teamfähig?
Betrifft: Test zu Battlefield 2042

Wo zum Henker sind die Punktebelohnungen für Squadplay!? Das geht in meinen Schädel nicht rein, warum nimmt man so ein System raus? Da ist der Anreiz noch geringer, mit dem Squad zusammenzuspielen. Ich habe es geliebt, als Leader Befehle zu geben oder als Mitglied ebendiese zu befolgen. Kann ich theoretisch immer noch, aber die fehlende Belohnung nervt. Fürs Supporten und Heilen gibt es auch kaum Punkte.
Fireball8

Idee: Gründe mit Michael G-Punkt ein Zwei-Mann-Squad, da lohnt sich Supporten und Heilen noch, weil der so unterirdisch schlecht spielt, dass es alle pupslang was zu tun gibt.

Lügenpresse
Liebe PC-Games-Redaktion! In eurer Komplettlösung zum Resident-Evil-1-Remake schreibt ihr, dass man eine vollautomatische Waffe mit unendlich viel Munition bekommt, wenn man das Spiel durchspielt und dabei nie speichert. Dies scheint nicht der Wahrheit zu entsprechen.
Mit freundlichen Grüßen
Thomas Lerch

Leider konnte Redakteur Maik Koch nicht ahnen, dass alle PC-Games-Leser so unterirdisch schlecht spielen wie Michael G-Punkt. Deshalb hat unser Autor nicht angegeben, dass man das besagte Prozedere in weniger als drei Stunden durchziehen muss. Sorry!

Frauenfreund 1
Betrifft: Test zu Battlefield 2042

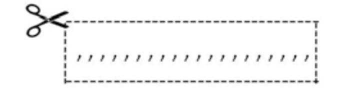
Das Spiel ist richtig schlecht, nur Bugs oder selbstständiges Schießen im Dauerfeuer und ganz schlimm: Das Menü ist mit Gendersprache nur so zugemüllt.
ArtemisAirsoft

Wer kennt es nicht, dieses geile Gefühl, sich stundenlang durch Menüs zu klicken, statt das zugehörige Spiel zu starten. Ich glaube, es war Battlefield 1942, bei dem die Benutzerführung so sexy ausfiel, dass sich das Zocken sogar richtig lästig anfühlte, weil es einen total aus der Immersion gerissen hat.

Frauenfreund 2
Betrifft: Test zu Battlefield 2042

Mich selbst stört es bei dem Spiel selbst nicht aber davon abgesehen ist Gendern für mich eine verschandelung der deutschen Grammatik und liest sich in Texten einfach Furchbar. Zu mal es den Sinn den es eigentlich bezwecken möchte um Meilen verfehlt und viel mehr eher schadet. Darüber finde ich es ebenfalls mehr als fraglich eine Komplette Diskussion direkt abzuwürgen anstatt Antworten die Unangemessen sind anzuprangern.
Gorehound86

Dass ausgerechnet du wegen einer „Furchbaren verschandelung“ der deutschen Sprache maulst, trifft voll mein Humorzentrum. Hier als Belohnung ein Bastelbogen mit formschönen Stickern zum Ausschneiden, falls ihr in der Schule mal wieder ein Diktat schreibt:



Frauenfreund 3
Betrifft: Test zu Call of Duty – Vanguard

Mehr als 5/10 bekommt es von mir nicht. Allein aus dem Grund, dass sie massiv versuchen, Power-Frauen-Strong-Female-Bullshit einzuführen und jegliche Geschichte über Bord werfen. Dieses Spiel könnte von Netflix produziert worden sein. Man sieht […], dass […] ein Zwang stattfindet, gewisse Rollen mit einer Frau zu besetzen.
Phone

Falls du auf Polina Petrova anspielst: Die wurde von Ljudmila Michailowna Pawlitschenko inspiriert, einer russischen Scharfschützin im Zweiten Weltkrieg. Bleibt ein abschließender Profitipp für dich und die anderen zwei Internethelden über dir: Im April ist wieder Ostern, da könnt ihr ein Paar Eier suchen, die größer sind als eure Pubertätsmurmeln.

Kannste vergessen
Betrifft: Test zu GTA Trilogy – The Definitive Edition

Wir haben ja schon eine Hand voll ordentlicher Remaster gehabt, verwerflich sind die nur dann, wenn man sie „für die schnelle Mark nebenbei“ nutzt. Dummerweise hat das Gros der Kunden offensichtlich massive Demenz und vergisst sehr schnell.
LesterPG

Mark? MARK? Welchen bürgerlichen Namen trägt Marky Mark in deiner Parallelwelt? Marky Deutschmark?!

PC Games hilft
Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe eine Frage: Ich würde mir gern das PC-Spiel The Witcher 3 als Offline-Spiel kaufen. Mein PC hat folgende Daten: Windows 10 Pro 20H2, Optiplex 3070 Storage Space mit 237 GB, Intel R Core TM i5 9500 mit 3 GHz, 8 GB RAM, Intel (R) UHD Graphics 630, Device-ID A 598 B130 System-Type 64-BIT-X64-basierter Prozessor. Reicht dieser PC, um das Spiel zu spielen?
Viele Grüße
Michael Wüstefeld

Frag halt AngryJoe.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 02/2012

Von: Rebecca Herrmann & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 02/12 – von Comedy-Abenteuern auf Müllplaneten, bis hin zu actionreichen Kämpfen im Online Universum von Star Wars wurde damals viel geboten, was bis heute anhält.

Deponia

Ein besonderes Comedy-Abenteuer

Mit viel Slapstick und Wortwitz überzeugte das ziemlich schwarzhumorige Comic-Abenteuer bereits vor zehn Jahren. Daedalic hat damals ein herrlich schräges und einzigartiges Sci-Fi-Szenario auf den Markt gebracht: Das Abenteuer auf dem Schrottplaneten Deponia. Auf diesem lebt der sonderliche Tüftler Rufus, der nicht mehr in der riesigen Müllkippe hausen möchte. Viel lieber möchte er nach Elysium, eine schillernde Stadt, die über Deponia schwebt, ziehen. Rufus ist zu seinem Unglück aber ziemlich untalentiert und so geht sein erster Fluchtversuch natürlich schief. Der sympathische Bastler feuert sich mit einer selbstgebauten Rakete auf ein Transportschiff der Elysianer. Dort richtet er direkt das nächste Unheil an und sorgt dafür, dass Goal – eine mysteriöse Schönheit aus der Himmelstadt – vom Schiff stürzt und mitten in Rufus' Heimatdorf auf Deponia landet, wo sie durch den Sturz in ein tiefes Koma fällt. Das bietet den Auftakt zu einer turbulenten Abenteuer- und Liebesgeschichte, in der Rufus versucht, Goal wachzurütteln und sie zurück nach Elysium zu bringen. Manchmal wirkt es fast so, als ob der Bastler keine Gelegenheit auslässt, Chaos zu stiften. Ob er seine Ex-Freundin mit einem Giftpfeil betäubt, Kätzchen mit Koffein aufputscht oder Feuer legt – mit Rufus wurde es nicht langweilig.

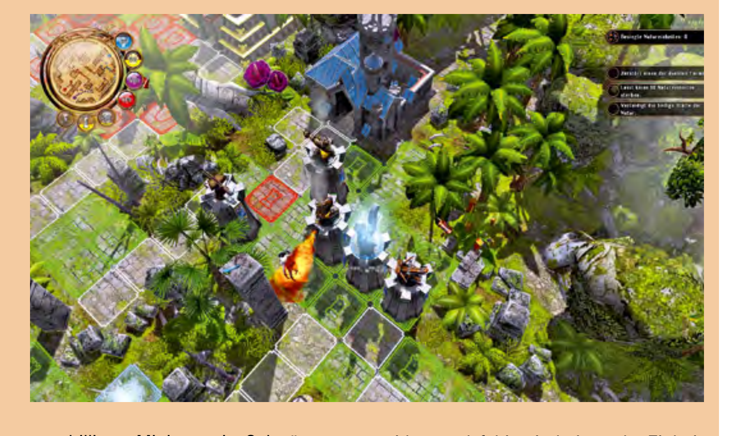




Defenders of Ardania

Angriff ist die beste Verteidigung

Tower-Defense-Spiele sind absolut zeitlos, obwohl sie immer nach demselben Schema ablaufen. Man baut Verteidigungsanlagen, um den Ansturm der gegnerischen Truppen abzuwehren. Dieses Grundprinzip verfolgt auch Defenders of Ardania, das in derselben Fantasy-Welt wie die Majesty-Spiele angesiedelt wurde. Die Entwickler des Spiels haben sich bei dem Titel aber nicht nur auf die reine defensive Spielmechanik verlassen, sondern haben diese um einen aktiven Echtzeit-Strategiepart erweitert: Man hat Truppen, mit denen man jeweils eine oder mehrere feindliche Basen vernichten muss. Zu Beginn müssen natürlich erstmal Verteidigungsanlagen errichtet werden. Sobald man das geschafft hat, kann man direkt seine ersten Angriffs-Truppen aufstellen. Während die Türme ihren Job machen, fällt der Echtzeit-Part relativ simpel aus. Die Truppen laufen auf kürzestem Weg in Richtung der feindlichen Basis und werden dabei von den Türmen der Gegnerseite angegriffen. Das Ganze erinnert an ein umgedrehtes Tower-Defense-Spiel. Es stehen verschiedene Einheiten zu Verfügung, von billigen Minions wie Schwärmern, die nicht viel aushalten, dafür aber schnell sind, bis zu Spezialeinheiten wie Zauberern, die dank eines Schildes sehr widerstandsfähig sind. Je mehr Einheiten man schickt, umso stärker werden diese und die gegnerischen Basen können effektiver eingerissen werden.



Lost Chronicles of Zerzura

Auf der Suche nach einer verschwundenen Oase



Im 16. Jahrhundert war die Inquisition noch im vollen Gange. Das bekommen auch die beiden Erfinderbrüder Feodor und Ramon Morlis zu spüren. Die Kirche wird durch ein Artefakt, mit dem Ramon experimentiert, auf die beiden aufmerksam und beschließt prompt, dass die beiden weg müssen. Die Kirche beauftragt die Inquisitionspolizei damit, die beiden loszuwerden. Feodor kann den Inquisitoren aber noch entkommen und nimmt mit einem Heißluftballon die Verfolgung seines Bruders auf, der auf ein Schiff verschleppt wurde. Schon bald stellt sich heraus, dass der Inquisitionschef die Brüder eigentlich gar nicht loswerden will, sondern vielmehr ihre Erfindungen nutzen möchte, um die legendäre weiße Stadt zu finden. Die Stadt lag irgendwo im Niltal zwischen Ägypten und Libyen, bevor sie verschwunden ist. Angeblich sollen ihre Bewohner das Privileg ewiger Gesundheit genossen haben, die der Inquisitionschef erlangen möchte. Alles in allem bot das Spiel damals typische Adventure-Kost. Man musste mit Charakteren sprechen, Aufgaben meistern und ganz im Erfinderstil Gegenstände miteinander verbinden, um Rätsel zu lösen.

APB Reloaded

Wir spielen Räuber und Gendarm



Zwei Jahre nach dem mäßigen Erfolg von All Points Bulletin erschien die nachfolgende Free-to-play Variante APB Reloaded. Nachdem die Entwicklung zu K2 Network gewechselt hat und das Spiel einige Zeit in der Beta verbracht hat, konnte sich das Ergebnis sehen lassen. In APB Reloaded treten zwei Parteien, die Vollstrecker und die Kriminellen, alleine oder im Team gegeneinander an. Während die eine Seite Häuser mit Graffiti besprüht, in Gebäude einbricht, einen Ort besetzt oder einen VIP beschützt – oder erledigt –, versucht einen die Gegenseite davon abzuhalten. Aber die Missionen waren schon damals nicht der Faktor, der uns im Spiel gehalten hat. Sogar jetzt, zehn Jahre später, ist das Spiel viel mehr durch die Gefechte, die überall in der riesigen Stadt stattfinden, reizvoll. In zwei Gruppen aufgeteilt, darf man sich quer durch die Stadt jagen, Hinterhalte begehen, mit Fahrzeugen Verfolgungsjagden veranstalten und sich gegenseitig ins virtuelle Jenseits befördern.

SW: The Old Republic

Ein brandaktuelles Weltraumspektakel



Vor gut zehn Jahren erschien Star Wars: The Old Republic auf dem Spielemarkt und hat nicht nur bei uns für Aufsehen gesorgt, sondern auch bei Fans des Weltraum-Abenteuers. Schon damals überzeugte der Titel mit seiner Komplexität und den unterschiedlichen Charakteren, die man durch verschiedene Fähigkeiten an seine eigenen Ansprüche anpassen konnte. Wer jetzt aber denkt, das Spiel sei mittlerweile weg vom Fenster, hat sich damit aber gewaltig geirrt. Star Wars: The Old Republic befindet sich mittlerweile in der 14. Season und wird auch noch mit Patches und damit mit weiteren neuen Inhalten versorgt. Außerdem gib es weiterhin Spiele-Events, die nach wie vor in regelmäßigen Abständen stattfinden und die Fanbase mit Aufgaben und Belohnungen versorgen. Es gibt auch Kooperationen mit Twitch-Streamern, die das Spiel weiterhin aktiv streamen und mit zu den kreativen Köpfen der offiziellen SWTOR-Community zählen. Auch die Ranglisten zu den vielen unterschiedlichen Klassen werden weiterhin jede Season aufs Neue aktualisiert, und schaffen somit immer neuen Anreiz in eine neue Season zu starten und das Equipment zu verbessern und einen Platz in den Top 5 der Klassen-Rangliste zu ergattern.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: ...... Intel Core i5-10400F (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: ....140 Euro

ALTERNATIVE

Für 80 Euro gibt es den Core i3-10100F (4 Kerne, 8 Threads) bei knappem Budget. Die neuen Non-K-CPUs für den Sockel 1700 könnten noch in Frage kommen, allerdings wurden sie zu Redaktionsschluss gerade erst von Intel neu vorgestellt. AMD ist keine Option, außer man will die Grafikkarte einsparen – dazu mehr im Info-Text zum PC.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... XFX Speedster SWFT 210 Radeon ....RX 6600 Core Gaming
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1625 MHz (Boost: 2491 MHz) / .... 8GB GDDR6 (224 GB/s)
Preis: ....derzeit ab 540 Euro

ALTERNATIVE

Nur halb so schnell, aber auch halb so teuer ist die Nvidia GeForce GTX 1650. Zwischen ihr und der AMDs RX 6600 gibt es aber keine ansatzweise empfehlenswerte Karte, was Preis-Leistung angeht. Für Sparfüchse: Nimmt man den AMD Ryzen 5 5600G für 240 Euro als CPU, kann man sich eine Grafikkarte eventuell sparen. Seine interne Grafikeinheit reicht für viele Games gerade noch so aus.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI H510M Pro
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ...1xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Eine Mehrausgabe lohnt sich nur, wenn das teure Mainboard wichtige Features bietet – für die pure Spieleleistung reicht unser Vorschlag aber aus. Fällt die Wahl, um sich eine Grafikkarte zu sparen (mehr dazu im Info-Text weiter unten), auf den AMD Ryzen 5 5600G als CPU, nimmt man AMD-AM4-Mainboard wie das Gigabyte A520M DS3H (65 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-2666
Timings/Preis: ....CL19-19-19 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Western Digital WD Blue .... SN550 NVMe (M.2) / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: ....75 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ....Sharkoon VG4-V, 2x 120mm-Lüfter ..... vorverbaut, je 2x USB 2.0 und 3.0, Grafikkartenlänge bis ...... 31,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: ....Thermaltake Contac 12 Silent .... (15,3cm hoch, 1x120mm-Lüfter), 25 Euro
Netzteil/Preis: ...EVGA W1 Serie 500 W1, 500 Watt; 40 Euro



Ein wenig sparen könnt ihr, wenn ihr bei der SSD nur 480-512 GB sowie beim RAM nur 8 GB wählt. Mit einem Ryzen-5600G (240 Euro) spart ihr euch sogar den Kauf einer Grafikkarte, da seine eingebaute Grafikeinheit Spiele zumindest bei niedrigen Details noch bewältigen kann. In dem Fall kostet euch der PC zusammen mit einem passenden Mainboard und etwas besseren CPU-Kühler insgesamt etwa 570 Euro.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 985 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.645 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: .... 280 Euro

ALTERNATIVE

Der AMD Ryzen 7 5800X bietet für 80 Euro Aufpreis 2 Kerne mehr. Noch ist der Ryzen 5 5600X top bei Preis-Leistung, allerdings hat der gleichteure Intel Core i5-12600K (Sockel 1700) die etwas bessere Spieleleistung – für ihn gibt es aber aktuell nur teures Z690-Mainboards (ab 180 Euro). Mit den brandneuen Non-K-Modellen und günstigeren Mainboards kann der Sockel 1700 aber eine Alternative sein.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Palit GeForce RTX 3060 .... Ti Dual V1 LHR
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1665 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 800 Euro

ALTERNATIVE

Die AMD Radeon RX 6600 XT ist 20 Prozent schwächer, kostet aber nur 650 Euro und steht beim Preis-Leistungs-Verhältnis ähnlich gut da. Wer mehr Leistung braucht, findet diese bei der GeForce RTX 3070 oder 3070 Ti, wobei Preis und Leistung etwas schwächer sind als bei der RTX 3060 Ti.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus Prime B550-Plus
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (XB550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, ... je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 125 Euro

ALTERNATIVE

Wer mehr ausgibt, bekommt noch mehr Kleinigkeiten bei den Features sowie bessere Übertaktungsoptionen dazu. Falls letzteres sehr wichtig ist, sollte man sich ab 150 Euro umsehen, zum Beispiel mit dem ASRock B550 Steel Legend. Für Intels Sockel 1700-CPUs ist das MSI Pro Z690-P mit 185 Euro ein Einstieg.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Steel
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 120 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX8200 Pro .... (M.2 PCIe 3.0) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 100 Euro / 45 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... DeepCool Gamer Storm Macube 310P, ... 1x 120mm-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis .... 33,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Cooler Master MasterAir MA410P .... (15,9 cm hoch, 1x120 mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Corsair CX-F RGB Series CX550F, ... 5500 Watt (vollmodular), 65 Euro

16 GB RAM reichen für eine ganze Weile noch auf – hier lässt sich also ein wenig sparen. Die Festplatte könnt ihr auch weglassen und stattdessen eine einzige, größere SSD kaufen, obgleich dies am Ende etwas teurer ist. Wer nicht übertaktet, nimmt ein Mainboard für unter 100 Euro.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.610 Euro)

Alternativen zu CPUs und Grafikkarten haben wir ja bereits beim jeweiligen Abschnitt genannt. Wer sparen möchte, kann auch beim Rest der Bauteile jeweils eine Preisklasse tiefer zugreifen. Ein Option, um mehr Spiele auf SSD-Speicher zu installieren: Setzt auf eine 1TB-SSD, auf der auch Windows installiert wird, sowie eine zweite SSD mit 2TB anstatt einer „normalen" Festplatte.

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-12700KF
Kerne/Taktung: ....8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ...4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis:.................................... 400 Euro

ALTERNATIVE

Der nur 270 Euro teure Core i5-12600KF ist in Spielen kaum langsamer– wer nicht so viel Wert auf das Kern-Plus des Core i7 legt, kann also viel sparen. Auch die neuen Intel 12000-Non-K-Modelle können eine Option sein. Bei AMD ist der Ryzen 7 5800X für 360 Euro ein Tipp, da man ihn vor allem als Nicht-Übertakter mit einem Mainboard für unter 150 Euro koppeln kann.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... XFX Speedster SWFT 319 ....Radeon RX 6800 XT Core
Chip-/Speicherbandbreite: . 1825 MHz (Boost 2250 MHz) / ....512 GB/s
Speicher/Preis: . 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1350 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 6800 XT-Serie ist aktuell beim Preis-Leistungs-Verhältnis mit Abstand die beste Wahl oberhalb der Nvidia GeForce RTX 3060 Ti. Eine andere Grafikkarten-Reihe empfehlen wir nur, wenn die RX 6800 XT zu kostspielig ist – in dem Fall setzt man auf eine Nvidia GeForce RTX 3070 Ti (ab 1150 Euro) oder darunter.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 145 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....Crucial P5 SSD (M.2, PCIe 3.0) / ....Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD:.................2000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: ....185 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:..................MSI MPG Gungnir 100D, ...1x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten ...bis 40,0 cm, CPU-Kühler bis 17,0 cm Höhe, Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: ....SilentiumPC Navis RGB 240 .... (All-in-One-Wasserkühler), 70 Euro
Netzteil/Preis:............. Seasonic Focus PX 650 Watt, ...Preis: 95 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI Pro Z690-A (DDR4)
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, ... 1x PCIe 1.0, 4x M.2 PCIe (3x4.0, 1x3.0) / 200 Euro

ALTERNATIVE

Wegen der neuen Non-K-CPUs für den Sockel 1700 sollte es auch bald günstigere Mainboards für den Sockel 1700 mit anderen Chipsätzen geben – mit diesen kann man dann allerdings nicht mehr übertakten. Für einen AMD Ryzen der 5000-Familie ist zum Beispiel das Asus ROG Strix B550-E Gaming ein starkes Übertakter-Mainboard für um die 200 Euro.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Seit über einem Jahr sind Grafikkarten besonders teuer. Die Verfügbarkeit bessert sich zwar, aber die Preise bleiben hoch. Hinzu kommt, dass die Preise auch schnell schwanken – nach unten und nach oben. Daher werden wir bei jedem PC einen Preis mit und einen ohne Grafikkarte sowie für den Einsteiger-PC eine CPU mit starker integrierter Grafikeinheit als Alternative nennen.



HIGH-END-GAMING-PC
I60-336
„Genieße jeden Spielzug!“
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.599,-
inkl. MwSt.
HDD: 1 TB
SSD: 240 GB
Arbeitsspeicher: 16 GB
Grafikkarte: GeForce RTX 2060 6GB GDDR6
Prozessor: Intel Core i5-10400F
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Vorschau

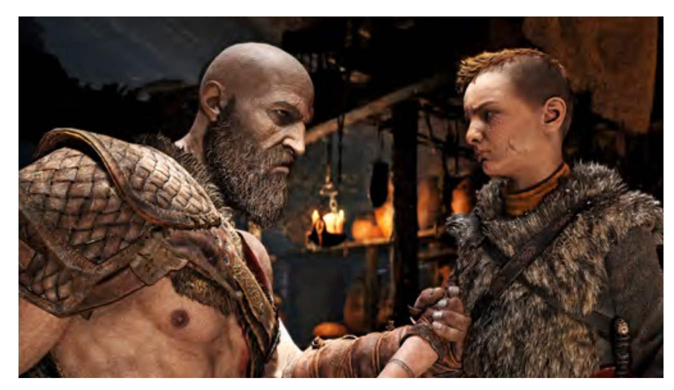
Elex 2



Im März geht es wieder in die Piranha-Bytes'sche Sci-Fi-Welt, wir rechnen kurz vor Release noch einmal mit letzten Eindrücken!

❑ Test

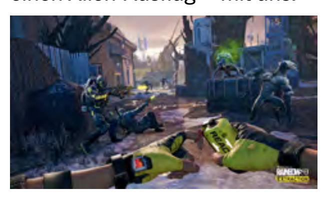
God of War



Knapp an dieser Ausgabe vorbeigeschrammt ist der Test zu Kratos' PC-Debüt, den gibt es zeitnah auf der Webseite und im nächsten Heft.

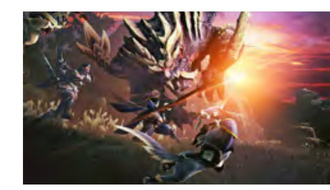
❑ Test

Rainbow Six: Extraction | Ende Januar macht die Taktik-Reihe einen Alien-Ausflug – mit uns!



❑ Test

Monster Hunter Rise | Wir prüfen, was die PC-Umsetzung des Switch-Hits kann.



❑ Vorschau

Dying Light 2: Stay Human | Einen Test wird's wohl knapp nicht geben, frische Infos aber schon.



❑ Vorschau

Lost Ark | Mitte Februar startet Amazons Action-MMORPG, wir haben letzte Infos für euch.



PC Games 03/22 erscheint am 16. Februar!

Vorab-Infos ab 12. Februar auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Nicolai Brülke, Lennard Fink, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Rebecca Herrmann, Jonas Höger, Daniel Link, Dina Manevich, David Martin, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Sönke Siemens
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Larian Studios, Bethesda, GSC Game World, Focus Home Interactive, Piranha Bytes

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

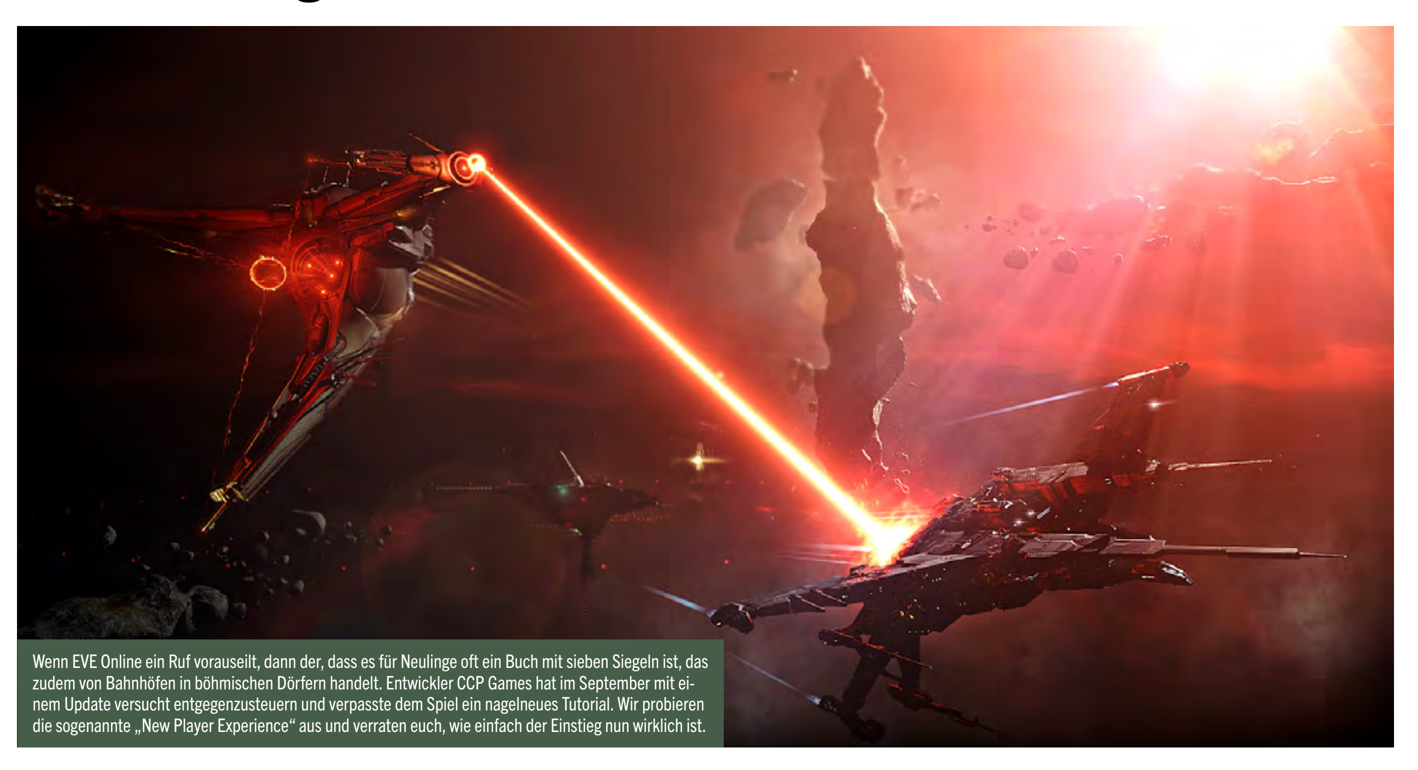


Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Wie einsteigerfreundlich ist **EVE Online?**



Wenn EVE Online ein Ruf vorauseilt, dann der, dass es für Neulinge oft ein Buch mit sieben Siegeln ist, das zudem von Bahnhöfen in böhmischen Dörfern handelt. Entwickler CCP Games hat im September mit einem Update versucht entgegenzusteuern und verpasste dem Spiel ein nagelneues Tutorial. Wir probieren die sogenannte „New Player Experience" aus und verraten euch, wie einfach der Einstieg nun wirklich ist.

REPORT Seite 106

25 Jahre **Tomb Raider**



Im November 2021 war es genau 25 Jahre her, dass die wohl berühmteste Videospiel-Archäologin ihren Einstand auf PC und Playstation feierte – die einen Monat vorher veröffentlichte Sega-Saturn-Version klammern wir einfach mal aus. Wir blicken zurück auf den Auftakt einer Erfolgsreihe!

REPORT Seite 110

25 Jahre **C&C: Red Alert**



Jubiläum #2: Auch der zweite Teil des Echtzeitstrategie-Klassikers Command & Conquer feierte im November seinen 25sten Geburtstag. Wir blicken zurück auf Alarmstufe Rot, das mit seinem abgedrehten Alternative-Zeitlinie-Szenario so anders war als der Vorgänger – und doch so ähnlich.

Wie einsteigerfreundlich ist Eve Online heute?

Es gibt Neues zu Eve Online. Das Space-MMO der isländischen Entwickler von CCP Games bekam im September nämlich ein Update spendiert, das Neueinsteigern den, äähm, Einstieg erleichtern soll. Die Betonung liegt hier auf SOLL, denn ob der neue Beginn für angehende Kapsel-Piloten wirklich so einsteigerfreundlich ist oder eine Odyssee im Weltraum darstellt, erfahrt ihr in unserem Selbsttest.

Von: Lennard Fink & Lukas Schmid

New Player Experience (oder kurz: NPE) heißt das neue Intro-Tutorial, das im September für EVE Online erschienen ist. Und das war auch dringend nötig, denn seit das Free2Play-Spiel 2003 veröffentlicht wurde, wurde es dank massig Patches und natürlich Updates immer schwerer für neue Spieler, in New Eden, der Spielwelt (oder eher den Spielwelten), Fuß zu fassen. Da könnte man meinen, die NPE kommt da gerade recht. Hier werden in der Theorie sämtliche Gameplay-Elemente erklärt, Spieler langsam an die Spielmechaniken herangeführt und schließlich perfekt vorbereitet in die Galaxie entlassen. Und in der Praxis? Naja.

Eine weit, weit entfernte Galaxis

Doch zuerst: Was ist EVE Online überhaupt? Die Antwort darauf ist gar nicht so leicht. Ist es eine Simulation? Ist es ein RPG? Oder etwas ganz Anderes? Irgendwie ist es alles gleichzeitig. Es spielt im Weltraum. Das ist schon mal klar. Und dass ihr nicht allein seid, auch. Denn bei EVE Online handelt es sich auch um ein MMO. Und was für eins. Seit seinem Release hat sich der Titel nämlich den Ruf als besonders komplexes und, für Neueinsteiger, nahezu unmöglich zu verstehendes Spiel erarbeitet. Und hier bin ich – Neueinsteiger. „Spiel mal rein" haben sie gesagt. Pfff. In EVE spielt man einen Kapsel-Piloten. Das sind Personen, die einer von vier Fraktionen angehören und in Raumschiffen durch das Weltall fliegen. So weit, so einfach. Diese Parteien unterscheiden sich teilweise stark voneinander. Die Amarr beispielsweise: Das sind Sklavenhändler, die sich als die von Gott auserwählte Rasse sehen. Die haben allerdings schwer gepanzerte Raumschiffe mit Laserwaffen. Oder man entscheidet euch für die patriotischen und demokratischen Gallente mit ihren mit Drohnen bewaffneten Schiffe. Oder doch die einst von den Amarr unterdrückten Minmatar? Diese Fraktionen führen ständig Krieg miteinander (wär sonst ja auch langweilig), weshalb ihr oft in Kämpfe mit KI-Gegnern und natürlich anderen Spielern,



Egal, wie hart das Leben in New Eden sein mag, die Schönheit des Weltalls steht außer Frage. Auch wenn man darin ohne Hilfe ziemlich verloren sein kann.

Lost in Space: Die Menüs in EVE Online sind so unübersichtlich wie dieses Bild. Oftmals sah ich wegen all der Menüpunkte nicht, wo ich hinfliege.

MMO halt, verwickelt werdet. Und die können ganz schön fordernd sein. Vor allem, wenn ich als Anfänger mit meinem unterlegenen Schiff gegen einen Piloten-Veteranen kämpfe. Zum Glück schwebe ich im Fall einer Niederlage nicht für immer als lebloser Körper in den Weiten des Weltraums herum, denn als Kapsel-Pilot habe ich das Privileg, nach jedem Tod geklont zu werden.

Rekordverdächtig

Ärgerlich wird jedoch es zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel, wenn ich wertvolle Raumschiffe verlier. Und das nicht nur im virtuellen Universum, denn die Schiffchen sind auch im echten Leben einiges wert. 2017 wurden während

Die Space-Kämpfe sind ein echtes Highlight. Sofern man sie verstanden hat. Und das ist bei weitem nicht so einfach, wie es klingt.

eines Events im Spiel bei einer Schlacht Raumschiffe im Wert von 13.000 US-Dollar zerstört. Für eine Schlacht erhielt das Spiel gleich zwei Einträge im Guinness-Buch der Rekorde. 2020 kaufte ein Spieler für 33.000 US-Dollar den Golden Magnate, ein wirklich mächtiges Schiff des Amarr-Imperiums. Zum Vergleich: Das Schiff, das man zum Start erhält, ist lediglich 0,05 US-Dollar wert. Aber jetzt mal weiter im Text.

Spacewirtschafts-Simulator

Zunächst erstelle ich mir einen Charakter. Dabei wähle ich anfangs eine der oben genannten Fraktionen und eine Klasse. Erstere bestimmen das Aussehen meines Anfangsraumschiffs. Auf den Spielverlauf hat meine Wahl dabei keinen Einfluss, denn in EVE kann ich alles werden, was ich will. Danach geht es im Charaktereditor ans Spielfigur erstellen. Und schon geht es los. Einen Server muss ich nicht suchen, denn alle Spieler befinden sich zusammen auf einem Riesenspielplatz. Das bedeutet: knapp 7.500 Planetensysteme und 2013 rund 65.000 gleichzeitig spielende Spieler. Das sind große Zahlen für ein großes Spiel und wir (Plural majestatis) sind mittendrin. Dass EVE Online auch eine Simulation ist, merkt man dem Spiel an vielen Stellen an. Denn sämtliche wirtschaftlichen und politischen Angelegenheiten sind Sache der Spieler. Sie gestalten die Welt und ihre Regeln. So legen mächtige Spielergruppen die Marktpreise für Ressourcen und anderes fest, andere sind gefürchtet für Überfälle auf nichts ahnende Spieler. CCP Games greift auch bei Betrug oder Diebstahl nicht ein, sondern überlässt es den Spielern, zu richten und zu bestrafen. Da das geschäftige Treiben seit rund 18 Jahren auf demselben Server stattfindet, haben manche Piloten einen gewissen Ruf und Bekanntheitsgrad bis hin zum Legendenstatus erreicht. Es herrscht ein regelrechter Krieg darum, das gesetzlose „Null-Null"-Gebiet zu kontrollieren, und man zu einer anderen Spielergruppe überlaufen will, muss man sich darauf vorbereiten, in Bezug auf Herkunft, frühere Verbündete und Feinde und begangene Verbrechen auf Herz und Nieren überprüft zu werden (natürlich ingame). Das kann sogar bis zu ein paar Wochen dauern. Die Spieler gestalten ihre virtuelle



Am Anfang eurer Reise erstellt ihr euch einen Spielcharakter. Dazu wählt ihr auch eine der vier großen Fraktionen: Amarr, Minmatar, Gallente und Caldari.

Welt in einem Ausmaß selbst, die ich bisher nur selten bis gar nicht in anderen Spielen beobachtet habe. Die gewaltige Freiheit ist ganz klar die größte Stärke von EVE Online.

Master of the Universe

Denn nicht nur die Galaxie kann gestaltet werden. Auch meine Spielfigur kann wichtige Rollen übernehmen und verschiedenste Tätigkeiten ausführen. So kann ihr entscheiden, ob ich eine wissenschaftliche Karriere verfolgen will wie Erkundung, ein Industrieller werde und Bergbau auf Asteroiden betreibe, oder kriegerischen Tätigkeiten nachgehe, wie Piraten oder umgekehrt Piratenjäger jagen, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Das alles ist so komplex und vielschichtig, dass man als neuer Spieler gleich mal abgeschreckt wird. Genau dem soll die neue New Player Experience entgegenwirken. Aber ist das überhaupt möglich? Die NPE kann (laut Entwicklern) in knapp 30 Minuten abgeschlossen werden und beginnt in einer Raumstation der AIR, einer neuen Organisation in New Eden, die durch Erforschung an wissenschaftliche Kenntnisse gelangen will. Hier nehme ich an einem Trainingsprogramm teil, um ein Kapsel-Pilot zu werden. Hilfe bekomme ich dabei von der Bord-KI Aura. Nach einem überraschenden Angriff von Unbekannten wird diese Station zerstört und ich finde mich alleine im All wieder. Nun gilt es, andere Überlebende zu finden. Zum Glück treffe ich recht schnell auf Mitglieder der AIR Organisation und das Tutorial beginnt.

Die New Player Experience in der Theorie ...

Damit bringen die Entwickler von CCP etwas ins Spiel, das von vielen Fans gewünscht wurde: so etwas wie eine Story, die den Einstieg ins Spiel erleichtern und es noch interessanter machen soll. Tryggvi Hjaltasonalias, Senior Strategist bei CCP, erklärt mir im Interview, dass sich frühere und heutige Generationen von Spielern unterschieden. Musste man früher noch zum Videospielhändler seines Vertrauens eilen, kann man sich heute bequem aus der Zockerhöhle ein Spiel nach dem anderen kaufen. Damit änderte sich auch die Aufmerksamkeitsspanne der Spielenden. Sie entscheiden in den ersten Minuten, ob ihnen ein Spiel gefällt oder nicht (bei Mobile-Games sogar innerhalb von Sekunden), während man früher gewissermaßen dazu verleitet wurde, den Titel länger zu spielen und man sich somit ein besseres und umfangreicheres Bild machen konnte. Ein interessanter Einstieg ist heutzutage also notwendig, um Spieler bei der Stange zu halten. Dafür soll nun, im Falle des Komplexitätsmonsters EVE Online, die New Player Experience sorgen.



Gegen ein Schlachtschiff wie dieses habt ihr mit eurem kleinen Anfangsraumschiff keine Chance. Es ist also keine Schande, vor solch einem Kampf zu fliehen.

Rekordträchtig: In Eve Online kommt es oft zu gewaltigen Schlachten zwischen Spielergruppen und Fraktionen.

Im Weltraum-MMO spielt ihr einen Kapselpiloten. Das sind Personen, die mit ihrem Schiff das All durchfliegen. Nach jedem Tod wird euer Körper geklont .

... und in der Praxis.
Wirklich an die Hand genommen, wie für Tutorials normalerweise üblich, fühle ich mich aber nicht. Das liegt unter anderem an den unübersichtlichen Menüs, die wirklich überfordernd sind. Will ich beispielsweise mein Raumschiff aufrüsten, tun sich mir erst einmal 2000 Unterpunkte auf, die den kompletten Bildschirm ausfüllen. Wie bei bedecktem Himmel ist dann teilweise kein einziger Stern zu sehen. Welcher Anfänger soll denn da durchblicken? Dieser hier auf jeden Fall schon mal nicht. Auch die Komplexität der Mechaniken spielt eine Rolle. Versteht mich nicht falsch. Normalerweise ist eine gewisse Tiefgründigkeit von Gameplay-Mechaniken in Spielen ein gutes Zeichen und verleiht dem jeweiligen Titel mehr Immersion, und auch bei EVE trifft das durchaus zu. Aber ein 18 Jahre altes Spiel, das immer wieder mit Updates erweitert wurde, macht es einem nun mal nicht leicht, in New Eden Fuß zu fassen. Das Erlernen von Fertigkeiten beispielsweise ist ebenfalls so kompliziert, dass ich es erst gar nicht versuche, es zu erklären. Das würde hier auch wirklich den Rahmen sprengen und sollte doch eigentlich die Aufgabe des „Tutorials" sein. Das besteht im Endeffekt aber nur aus einer Anleitung, auf irgendwelche Symbole zu klicken, ohne genau zu erklären, was es mit denen überhaupt auf sich hat. „Drück mal auf das Symbol. Und jetzt bitte auf dieses hier. Nein, nicht das!" Und wo muss ich überhaupt hin? Planlos springe ich von System zu System, schaue mir Space-Werbung an und schwebe orientierungslos durch die leere Unendlichkeit. Bis ich irgendwann zufällig das richtige Ziel anvisiere. Dabei kommt aber nie ein Aha-Moment auf, denn anstatt dazuzulernen, eile ich von Verwirrung zu Verwirrung. Und da stellt sich einem Anfänger natürlich die Frage: Liegt es an mir? Bin ich einfach zu dumm, das Spiel zu verstehen? Und während die Selbstzweifel immer mehr zunehmen, klicke ich teilnahmslos jedes Symbol an, das mir begegnet, in der Hoffnung, dass mir irgendwann ein Licht aufgeht - vergeblich. Apropos Licht: Das All sieht wunderschön aus. Die Belichtungseffekte, die Planeten und natürlich auch das Design der Raumschiffe. Wenn man dann an einer glühenden Sonne vorbeischwebt, kommt man schon mal ins Staunen. Das war während meiner Spielzeit aber der einzige Lichtblick (haha) und die Entwickler von CCP Games müssen sich durchaus die Frage gefallen lassen, warum die New Player Experience so reichlich spät kommt und dann eher mäßig kompetent darin ist, mich an dieses Komplexitätsmonstrum heranzuführen. Hjaltasonalias sagt mir dazu, man wollte sich über die Jahre erst einmal eine stabile Community aufbauen und sei nun bereit, den Titel für Spieler der neuen Generation zugänglicher zu machen. Die NPE soll dabei aber nicht der erste Versuch gewesen sein. Schon vor ein paar Jahren habe man mit Blick auf von Spieler-Feedback versucht, einen simpleren Einstieg



Wirtschaft und Handel spielen eine wichtige Rolle in Eve Online. Dafür machen allein die Spieler die Regeln. Die spielerische Freiheit ist dabei enorm.



Nein, das ist keine neue Version des X-Wings, sondern der Raven. Nur eines der vielen detaillierten Raumschiffe, die in New Eden herumflitzen.

zu entwickeln. Dies gestaltete sich jedoch schwieriger als gedacht, da neue Spieler den Titel trotzdem nicht genau verstanden. Man habe damals Mechaniken, mit denen die Tester Schwierigkeiten hatten, als selbsterklärend erachtet. Das soll sich jetzt in der New Player Experience gebessert haben … Im Zuge eines Updates vom November wurden ein paar Anpassungen und Verbesserungen vorgenommen. So sind die Bord-KI Aura und andere Persönlichkeiten nun animiert, was zu einer ansprechenderen Aufmachung beitragen soll. Die Skillpläne wurden verbessert und für neue Spieler soll es nun leichter sein, Wahrzeichen zu entdecken und mit überarbeiteten Filtern die passende Corporation zu finden. In der ersten Hälfte des Jahres 2022 soll außerdem eine Bergbaumission dazukommen, die neue Spieler mit den Zyklen der Wirtschaft vertraut machen will.

Was gibt es Neues?

Auch für die erfahrenen Kapselpiloten soll es natürlich im Rahmen des letzten Quartalsupdates von 2021, New Dawn, das große Änderungen für Bergbau und Ressourcen bringt, neuen Inhalt geben. Man sei sehr stolz auf die EVE-Community und wolle diese nicht vernachlässigen. 2022 soll vom 6. bis zum 7. Mai beispielsweise wieder das EVE Fanfest in der isländischen Hauptstadt Reykjavik stattfinden, sagt Hjaltasonalias.

Fazit

Rate ich Neueinsteigern also von EVE Online ab? Nein, denn Spieler mit einer Vorliebe zu Weltall-Abenteuern, die vor komplexen und tiefgreifenden Mechaniken nicht zurückschrecken, sollten EVE Online definitiv eine Chance geben, und die vielen aktiven Kapselpiloten sind ein Zeichen für ein durchaus gelungenes Spiel. Alleine schon die gewaltige spielerische Freiheit, die einem geboten wird, ist einen Blick wert. Man muss sich aber darauf einstellen, anfangs möglicherweise nicht sonderlich viel bis gar nichts zu verstehen. Natürlich weiß ich, dass das September-Update nur den ersten Teil der NPE darstellt und dass das mit dem kompletten Tutorial komplett anders aussehen kann. Das soll über die nächsten Jahre hinweg ausgerollt werden. Im ersten Abschnitt werden einem nämlich zunächst primär die Mechaniken des Kampfsystems, der Aufrüstung eures Raumschiffs und des Navigierens beigebracht. Dinge, die man eben zum Start des Spiels braucht. Bis besagtes Intro jedoch vollständig ist, werden, laut CCP, noch ein paar (Licht-)Jahre ins Land ziehen. Bis dahin dürfte es für neue Spieler wie mich somit weiterhin schwer sein, in das SciFi-MMO einzusteigen. Ein auf einen Schlag veröffentlichtes Tutorial wäre schlussendlich wohl sinnvoller gewesen. Anstatt nur eine Handvoll Mechaniken zu erklären, hätte ich es bevorzugt, hätte man mir diese, komplett und entzerrt, nach und nach beigebracht, bevor man mich kaum vorbereitet in die Galaxie entlassen hat. Denn aktuell mag es zwar sein, dass EVE Online viel, viel einsteigerfreundlicher ist, als es noch vor ein paar Jahren der Fall war – dann mag ich aber nicht wissen, wie ich mich damals angestellt hätte. Somit verbleibe ich bis auf Weiteres verloren im Weltraum. ❑



Die Air Corporation ist der neue Arbeitgeber aus der New Player Experience. Hier werdet ihr zum Kapselpiloten ausgebildet und hier beginnt auch das Tutorial.



Tomb Raider wird 25

Ein Meilenstein der frühen 3D-Technik und die Geburt einer Ikone

Als vor 25 Jahren Tomb Raider auf den Markt kam, wollten die Entwickler vor allem ein bahnbrechendes 3D-Abenteuer für die neuen Konsolen Sega Saturn und Sony Playstation abliefern. Wir zeigen auf, wie ihnen das auch tatsächlich gelungen ist und wie das Spiel nebenbei der Startschuss für die beispiellose popkulturelle Karriere von Lara Croft wurde, womit ihre Schöpfer überhaupt nicht gerechnet hatten.

Von: Matthias Dammes

Lara Croft, ein Name, bei dem die meisten Menschen wissen, wer gemeint ist – auch außerhalb der Videospiel-Szene. So ist das, wenn eine Figur zum allgemeinen Popkultur-Phänomen wird. Dass sich ausgerechnet Lara Croft zu so einer Ikone entwickeln würde, konnten sich seinerzeit bei ihren Schöpfern von Core Design sicherlich auch die kühnsten Optimisten nicht vorstellen. Es waren die 90er-Jahre. Zur Popkultur jener Zeit gehörten die Power Rangers, Teenage Mutant Ninja Turtles sowie Mulder und Scully aus Akte X. Und doch begann am 25. Oktober 1996 mit der Veröffentlichung von Tomb Raider eine unvergleichliche Erfolgsgeschichte, die Frau Croft als unangefochtene Größe im Entertainment etablierte. Zum 25. Jubiläum blicken wir im Retro-Special zurück auf die Entstehung von Tomb Raider und was dieses Spiel so besonders macht.

Aufbruch zu neuen Ufern

Das Studio Core Design aus dem englischen Derby hatte sich bereits mit Titeln wie Rick Dangerous, Thunderhawk, Soulstar und Battlecorps einen internationalen Namen gemacht. Die Arbeit des Teams wurde so sehr geschätzt, dass Konsolenhersteller wie Sony und Sega um die Dienste des Studios wetteiferten. Alle wollten ihren nächsten Hit von Core Design entwickeln lassen. Sony war dabei, mit der Playstation in den Konsolenmarkt einzusteigen und Sega bereitete sich auf den Release des Saturn vor. Während man bei Sony noch zögerte, war man sich mit Sega sehr schnell über eine Zusammenarbeit einig. Kurze Zeit später wurde mit den konzeptionellen Arbeiten an Tomb Raider begonnen. Die Entscheidung, eine neue Marke aufzubauen, statt auf die bereits erfolgreichen eigenen Reihen zu setzen, hatte unter anderem mit dem Durchbruch der 3D-Technik zu tun. Dafür waren Marken wie Thunderhawk und Chuck Rock einfach nicht ausgelegt. Die erste Grundidee, aus der mal Tomb Raider werden sollte, drehte sich um eine Mischung aus Erkundung, Action und dem Lösen von Puzzles, die in Ägypten rund um die Pyramiden angesiedelt sein sollte. Es war auch früh klar, dass man die Third-Person-Ansicht verwenden wollte, damit der Hauptcharakter immer im Mittelpunkt



Der Angriff des Dinosauriers schon früh im Spiel bleibt unvergessen und zählt zu den ikonischsten Szenen der Spielegeschichte.

Die ersten Entwürfe der Heldin zeigten eine Südamerikanerin mit dem Namen Laura Cruz. (Quelle: Gametab / us.gamesplanet.com / 2007)

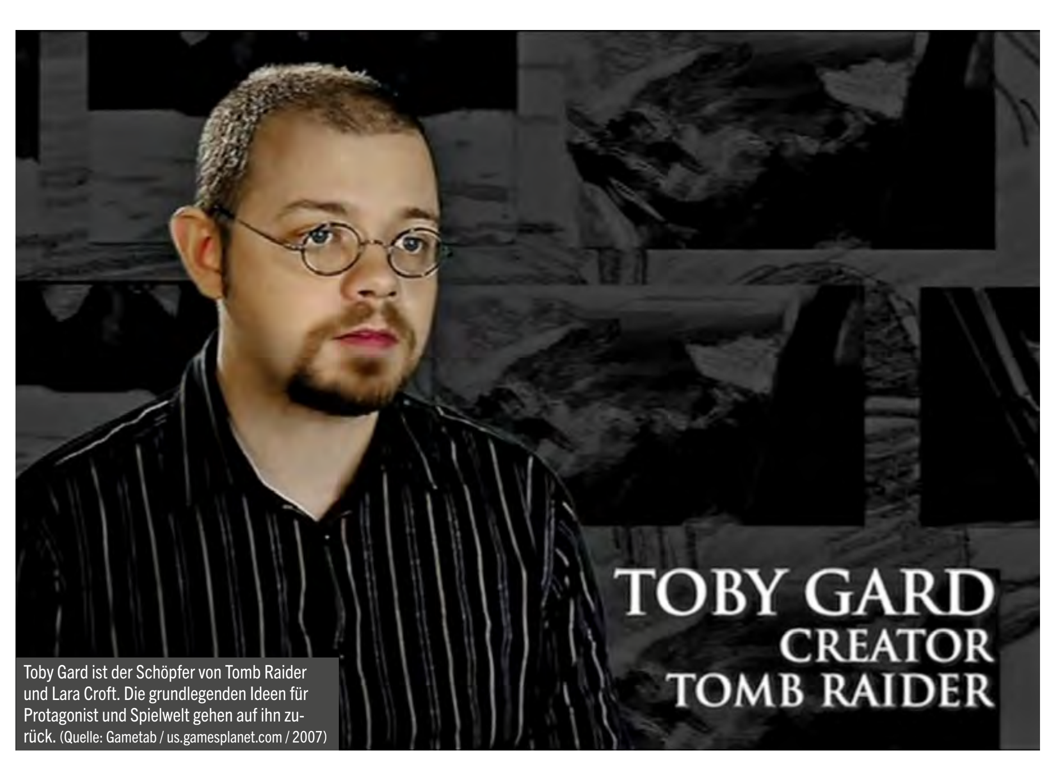
stehen würde. Dieser ursprüngliche Pitch stammte von Core-Design-Entwickler Toby Gard.

Frau Indiana Jones

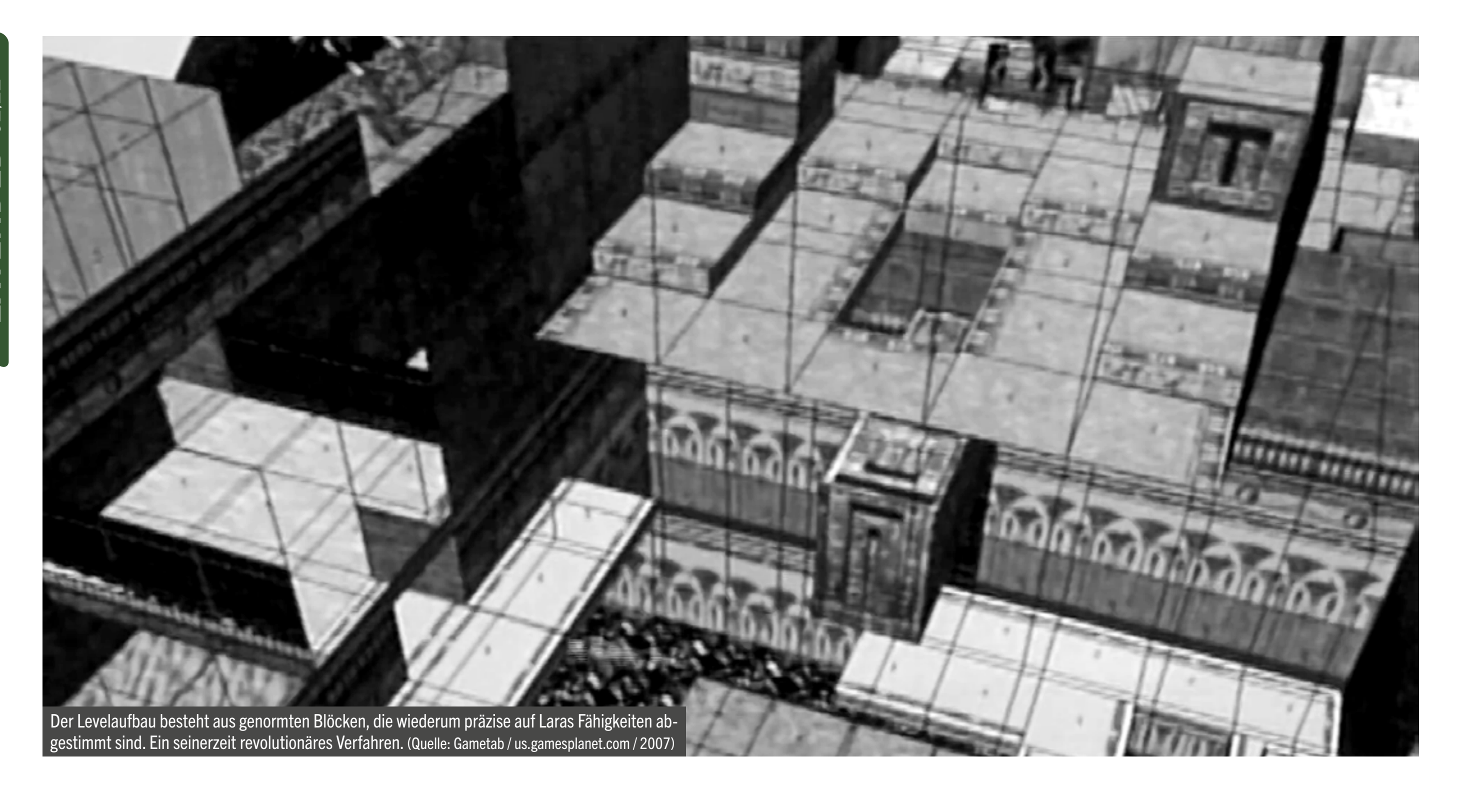
Als die Arbeiten begannen, stellte Gard zunächst einen männlichen Protagonisten vor. Dieser erinnerte die Studio-Bosse jedoch zu sehr an Indiana Jones und sie befürchteten kostspielige Klagen. Zum Glück hatte Gard auch ein Konzept für eine Heldin vorbereitet. Je weiter die Ausarbeitung des Spiels voranschritt, umso mehr verfestigte sich der Gedanke, eine Frau im Zentrum des Spiels zu haben. Die Firmenleitung hatte zwar Vorbehalte gegen diesen unerprobten Ansatz, gab aber schließlich nach. Erste Entwürfe für die Heldin orientierten sich an Tank Girl des britischen Comiczeichners Jamie Hewlett und zeigten sie als Archäologin und Söldnerin in einem sehr martialischen Stil. Sie war jedoch zunächst keine Britin, sondern sollte eine Südamerikanerin sein, die auf den Namen Laura Cruz hört. So richtig zufrieden war man damit jedoch nicht. Die Studioleitung befürchtete fehlende Anziehungskraft auf dem englischsprachigen Markt. Also entschied man sich, die Protagonistin zu einer Britin zu machen. Und wenn man schon mal dabei war, machte man sie so britisch, wie es nur ging – mit elitärer Schulbildung und einer Herkunft in der englischen Aristokratie. Der Name Lara Croft kristallisierte sich schließlich beim Durchblättern von Telefonbüchern heraus. Ihr Aussehen entstand dann zum Teil aus praktischen Überlegungen und technischen Beschränkungen. So wollte Toby Gard seiner Heldin unbedingt ein stark feminines Aussehen verpassen. Dazu sollten auch sehr lange Haare gehören. Ein Pferdeschwanz war aber die einzige Möglichkeit, wie das im Spiel technisch realisierbar war. Da Laras Kleidung ihre Athletik unterstreichen sollte, entschied man sich für einen Turnanzug, auch Leotard genannt. Shorts, Stiefel, Holster und Rucksack komplettierten schließlich den bis heute ikonischen Look Lara Crofts.

Die 3D-Technik ist der Star

Doch mit einem groben Design hatte man ja noch kein Spiel. Die Tomb-Raider-Erfinder um Toby Gard hatten noch nicht einmal einen Programmierer in ihrem kleinen Team. Niemand bei Core Design kannte sich mit Programmierung für 3D-Spiele aus und traute sich an die neue Technik heran. Erst, als mit Paul Douglas ein neuer Entwickler eingestellt wurde, konnten die eigentlichen Arbeiten beginnen. Spieleentwicklung hatte damals noch immer den Charme von Garagenprojekten. So waren es zunächst vor allem Toby Guard und Paul Douglas, die zu zweit an grundlegenden technischen Systemen, Modellen und Prototypen arbeiteten. Insgesamt bestand das Kernteam von Tomb Raider nur aus sechs Personen. Hinzu kamen zeitweise ein paar Künstler und Spezialisten für Sound und Musik. So entstanden schließlich Tools zum Bau der Level, Animationseditoren und 3D-Modelle. Allen voran natürlich für das von Lara. 3D-Grafik steckte, wie zuvor erwähnt, noch in den Kinderschuhen, und die Hardware der Zeit konnte noch nicht mit allzu vielen geometrischen Objekten auf einmal umgehen. So bestand das Modell von Lara Croft am Ende aus gerade einmal 250 Polygonen. Zum Vergleich: die moderne Lara aus Rise of the Tomb Raider besteht aus 200.000 Polygonen. Die Entwickler mussten sogar noch Einschnitte machen, um die Polygonzahl von Lara nicht zu groß werden zu lassen. So wurde ihr markanter langer Zopf geopfert. Die technische Entwicklung und das Experimentieren mit den Möglichkeiten der 3D-Umgebung waren es, die das Projekt vorangetrieben. Einen wirklich durchdachten Plan gab es eigentlich nicht. So begann Toby Gard auch erst ein Jahr nach Entwicklungsbeginn damit, eine Story für das Spiel auszuarbeiten. Ungefähr sechs bis sieben Monate vor Release begannen die eigentlichen Arbeiten am Spiel, während der die Levels gebaut und mit allen anderen Mechaniken verwoben wurden. Ein Zeitraum, der in heutigen AAA-Produktionen mit Hunderten Entwicklern allein für Feinschliff und Qualitätskontrolle draufgeht, reichte dem kleinen Core-Design-Team, um ein Spiel zusammenzuschustern, in dem die Technik der wahre Star war. Der Aufstieg von Lara Croft zur Pop-Ikone war laut Studiochef Jeremy Heath-Smith nur ein unerwarteter Nebeneffekt.

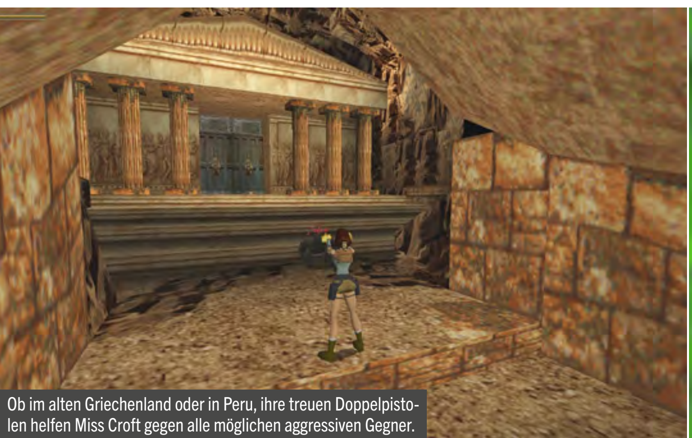


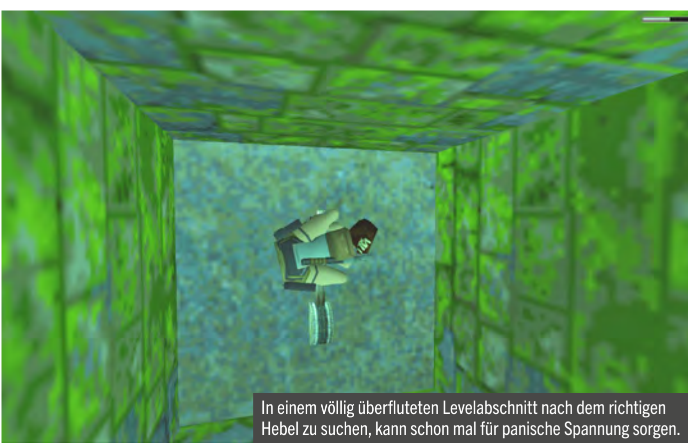
Toby Gard ist der Schöpfer von Tomb Raider und Lara Croft. Die grundlegenden Ideen für Protagonist und Spielwelt gehen auf ihn zurück. (Quelle: Gametab / us.gamesplanet.com / 2007)


Der Levelaufbau besteht aus genormten Blöcken, die wiederum präzise auf Laras Fähigkeiten abgestimmt sind. Ein seinerzeit revolutionäres Verfahren. (Quelle: Gametab / us.gamesplanet.com / 2007)

Ein Meisterwerk
Entstanden ist aber mehr als nur ein technischer Meilenstein. Im PC-Games-Test war damals von einer „genialen Mischung aus Action, Plattform-Game und einer Prise Adventure“ die Rede. Zusammengehalten wurde das alles durch eine spannende Geschichte. Lara wird von einer Geschäftsfrau auf die Suche nach einem antiken Artefakt geschickt, dem sogenannten Scion. Dabei reist die gut bewaffnete Archäologin nach Peru, Griechenland, Ägypten und schließlich nach Atlantis. An all diesen Schauplätzen erkundet Lara hübsch gestaltete Gräber und Dungeons, vollgestopft mit Rätseln und Geheimnissen. Gerade das intelligente Leveldesign mit seinen Fallen, Hebeln, versteckten Schlüsseln und gelegentlichen klaustrophobischen Unterwasser-Abschnitten wusste auf neuartige Weise zu begeistern. Mit ihren ikonischen Doppelpistolen, denen auf wundersame Weise nie die Munition ausgeht, kämpfte Lara gegen aufdringliche Tiere wie Wölfe, Affen und sogar Raptoren. Unvergessliche Highlights bleiben dabei natürlich Bosskämpfe, etwa gegen einen T-Rex und Laras böse Doppelgängerin. Als revolutionär und ungewöhnlich galt seinerzeit die Kamera, die der Spielfigur folgt. Bis dahin war man von 3D-Spielen vor allem die Ego-Ansicht gewohnt. Die neue Perspektive erlaubte es den Entwickler allerdings, Genre-Elemente aus Jump & Run, Shoot ’em Up und Action-Adventure miteinander zu verknüpfen. So lobten wir im Test unter anderem auch die „klug durchdachte und präzise Tastatursteuerung“, wenn auch der Titel per Gamepad natürlich ebenso gut funktionierte. Eine Einschätzung übrigens, die kein PC-Spieler, der moderne Steuerungsmethoden gewohnt ist, heute noch so treffen würde. Allgemein ruft es aus heutiger Sicht das ein oder andere Schmunzeln hervor, wenn man sich anschaut, mit welchen Superlativen einzelne Spielelemente beschrieben wurden. So wurden die mehr als 20 verschiedenen Bewegungsanimationen von Lara als „absolut realistisch und natürlich“ bezeichnet. Auch bei der Grafik fielen Begriffe wie „Fotorealismus“ und „unübertroffen“. Viele dieser Aussagen und auch die betroffenen Spielelemente selbst sind sehr schlecht gealtert. Unbestritten bleibt jedoch bis heute, dass Tomb Raider ein Meilenstein war, der die Messlatte für 3D-Actionspiele in vielen Aspekten höher gelegt und mit Lara Croft eine der ersten großen Popkultur-Ikonen aus dem Bereich der Videospiele hervorgebracht hat.

Chartstürmer
Die Verantwortlichen bei Core Design und Eidos wollten bis zum Release aber noch nicht so recht an den Erfolg ihrer neuen Marke glauben. Trotz positiver Vorzeichen und Vorberichterstattung rechnete man im Budget zunächst nur mit 100.000 verkauften Exemplaren – es sollten am Ende sieben Millionen werden. Unmittelbar nach dem Release am 25. Oktober 1996 stürmte Tomb Raider die Spitzenposition der Charts in den USA und Großbritannien. Von dort ließ sich das Spiel auch so schnell nicht mehr vertreiben. Die Fachpresse lobte das Spiel durch die Bank weg und vergab Spitzenwertungen. In der Folge regnete es zudem einen Award nach dem anderen. So wurden der Titel auf der European Computer Trade Show für die beste Marketingkampagne, als PC-Spiel des Jahres, Core Design als Entwickler des Jahres und Eidos als Publisher des Jahres ausgezeichnet. Hinzu kamen zahlreiche weitere Auszeichnung für beste Anima-


Ob im alten Griechenland oder in Peru, ihre treuen Doppelpistolen helfen Miss Croft gegen alle möglichen aggressiven Gegner.


In einem völlig überfluteten Levelabschnitt nach dem richtigen Hebel zu suchen, kann schon mal für panische Spannung sorgen.

Inzwischen ist Lara Croft viel mehr als nur die Protagonistin in einem 3D-Actionspiel. Sie war wohl das erste popkulturelle Phänomen, das aus Videospielen hervorgegangen ist. (Quelle: Paramount Pictures)

tion, bestes Actionspiel und Spiel des Jahres bei verschiedensten Preisverleihungen. Davon profitierte Publisher Eidos natürlich auch wirtschaftlich. Um genau zu sein, hat Lara Croft höchstwahrscheinlich das Überleben der Firma gesichert. So wurde aus einem für 1996 verzeichnetem Verlust von 2,6 Millionen US-Dollar ein Gewinn von 14,5 Millionen im kommenden Jahr. Die Verkaufszahlen für Tomb Raider konnten nur vom direkten Nachfolger wiederholt werden. Erst mit dem Reboot von 2013 schaffte es die Reihe, diese Marke zu übertreffen.

Der Aufstieg der Lara C.

Zwar hatten die Entwickler den Erfolg des Spiels unterschätzt, womit sie aber überhaupt nicht gerechnet hatten, war der Aufstieg von Lara Croft zum multimedialen Superstar. Rückblickend sagt Core-Design-Gründer Jeremy Heath-Smith, dass die Zeit gerade richtig dafür war. Mit Phänomenen wie den Spice Girls gab es Mitte der 90er-Jahre eine gewisse „Girl Power"-Stimmung, für die Lara genau zur richtigen Zeit auf der Bildfläche erschien. So wird Tomb Raider auch ein gewisser positiver Einfluss zugeschrieben, was die Öffnung der Welt der Videospiele für Frauen angeht. Lara Croft hat erstmals unter Beweis gestellt, dass Actionhelden nicht zwingend männlich sein müssen. Sie hat auch gezeigt, wie eine Marke über ihre reine Daseinsform als Videospiel hinauswachsen kann. Lara Croft ist inzwischen so viel mehr als nur die Hauptfigur eines Videospiels. Sie ist eine Ikone der Popkultur, ein Hollywood-Star, ein Promi, mit dem sich andere Stars gerne umgeben, eine knallharte Actionheldin, die in Musikvideos deutscher Punkbands auftritt und so vieles mehr. Das alles verdankt sie den revolutionären Ideen Toby Gards und seines Teams sowie dem wegweisenden Spiel, das Tomb Raider seinerzeit war und heute noch ist. ❑



Bei all den positiven Kritiken hatte Lara viel Grund zur Freude. (Quelle: Eidos Interactive)

25 JAHRE

Command & Conquer: Alarmstufe Rot



Command & Conquer: Alarmstufe Rot stellte vor einem Vierteljahrhundert den ohnehin schon erfolgreichen Vorgänger in den Schatten. Wieso machte das Echtzeitstrategiespiel damals so viel Spaß, dass noch heute viele darüber reden?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich

Bilder: Moby Games



So startet Command & Conquer: Alarmstufe Rot: Adolf Hitler ist frisch aus dem Gefängnis entlassen. Noch weiß er nicht, dass Albert Einstein ihn gleich entführen wird.

Alarmstufe Rot erschien in Deutschland lediglich in einer geschnittenen Version. Statt menschlicher Soldaten kontrollierten wir damals Cyborgs, die nicht rot, sondern schwarz „bluteten".

Echtzeitstrategie ist noch lange nicht tot! Das bewiesen zuletzt die überaus erfolgreichen Launches von Age of Empires 4 oder Command & Conquer: Remastered im Jahr 2020. Doch die Euphorie früherer Zeiten ist vorüber. Mitte der 1990er-Jahre entfachten Meilensteine wie Warcraft, Age of Empires und vor allem Command & Conquer einen wahren Run auf das Echtzeitstrategie-Genre. Basisbau, Armeen rekrutieren, Ressourcen sammeln – diese Eckpfeiler machten die Spielart zeitweise zur beliebtesten auf dem Markt. Die im Jahr 2003 leider aufgelösten Westwood Studios gelten in diesem Bereich als Vorreiter. Ihr bereits 1992 veröffentlichte Dune 2 – Battle for Arrakis erreichte zwar nicht die breite Masse, diente aber als Basis für kommende Werke. Mit dem 1995 veröffentlichten Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt landete das Studio aus Las Vegas schließlich einen Mega-Hit. Ursprünglich in einem Fantasy-Setting angesiedelt, änderten die Verantwortlichen aufgrund des Golf-Kriegs das Szenario. Krieg und Terrorismus bestimmten damals die Schlagzeilen, und so erzählte Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt vom futuristischen Krieg der Global Defense Initiative (kurz GDI) und der fanatischen Bruderschaft von Nod rund um deren charismatischen Anführer Kane. Command & Conquer verknüpfte Zeitgeist mit Storytelling und einem unverbrauchten Gameplay-Ansatz. In Interviews beschrieb Brett Sperry, Mitgründer der Westwood Studios, Command & Conquer „als das Netto-Ergebnis der Wunschliste für Dune 2" und als „das zu dieser Zeit ultimative Echtzeitstrategiespiel". Doch nach diesem Erfolg musste ein Nachfolger her. Schließlich hatte Westwood mit Blizzard Entertainments Warcraft-Spielen oder auch dem von Bitmap Brothers entwickelten Z bereits mächtig Konkurrenz.

Ein weiterer Hit muss her

Mit Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt erschufen die Westwood Studios ihren eigenen Hype. Nun rollte die Echtzeitstrategie-Welle und die Spieler dürsteten nach mehr. Westwood änderte die ursprünglichen Pläne: Eigentlich wollte man Erweiterungen entwickeln und veröffentlichen. Doch nur 14 Monate nach dem Erscheinen des ersten Teils kam mit Command & Conquer: Alarmstufe Rot bereits der Nachfolger. Der Entwickler feuerte also aus allen Kanonen und erzeugte so eine extreme Bindung mit der Spielerschaft. Kaum hatten die Fans Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt verdaut und verarbeitet, gab es bereits kurze Zeit später neues Futter. In der heutigen Zeit sind wir alljährliche Updates bekannter Marken wie Call of Duty, FIFA und Co. gewohnt. Damals war diese Fließbandarbeit aber etwas Neues und wurde deshalb von den Spielern positiv aufgenommen. Command & Conquer: Alarmstufe Rot war zudem kein klassischer Nachfolger. Nicht nur fehlte die „2" im Titel, es fungierte auch als Prequel zu den Geschehnissen des Vorgängers. Westwood Studios baute indes auf den technischen und spielerischen Möglichkeiten des ersten Teils auf, wie auch Brett Sperry bestätigte: „In vielen Punkten war Alarmstufe Rot eine Verfeinerung dessen, was wir in Der Tiberiumkonflikt präsentierten."

Eine neue Zeit bricht an

Mit Command & Conquer: Alarmstufe Rot schlugen die Westwood Studios ein neues Kapitel in der Geschichte des Science-Fiction-Universums auf. Bis heute erinnern sich Fans vor allem an die Story und an deren Inszenierung. Es spielte in einer alternativen Zeit, in der Adolf Hitler nie an die Macht kam und es keinen Zweiten Weltkrieg gegeben hat. Der deutsche Physiker Albert Einstein reiste zurück ins Jahr 1924 und schleuderte den frisch aus dem Gefängnis entlassenen Hitler in ein Paralleluniversum, wo er keinen Schaden mehr anrichten konnte. Das allerdings verdrehte die Geschehnisse in Hinblick auf den Zweiten Weltkrieg: Die Sowjetunion erwuchs zu ungeahnter Stärke, und es entstand ein Machtverhältnis wie zu Zeiten des Kalten Krieges. Die Sowjets unter der Führung von Josef Stalin planten, Europa zu erobern. Als Gegengewicht formierten sich die Alliierten, die den Vorstoß verhindern wollten.



Nadia Zelenkov, die rechte Hand von Josef Stalin, begleitet euch durch das gesamte Spiel. Sie läuft am Ende zu Kane über und ermordet ihren einstigen Anführer.

Tanya ist nicht nur eine der Nebenfiguren in den Zwischensequenzen, sondern auch Elite-Soldatin in den Missionen. Sie erledigt feindliche Infanterie mit einem Schuss und kann Gebäude sprengen.

Der Spieler selbst übernahm die Rolle eines namenlosen Generals, der die Befehle der Oberen auszuführen hatte. Das Science-Fiction-Szenario war also denkbar ungewöhnlich und sicherlich eines der wichtigsten Alleinstellungsmerkmale des Spiels. Die Macher präsentierten Alarmstufe Rot dabei längst noch nicht so abgedreht wie spätere Serienableger, es besaß aber zweifellos einen zynischen Unterton, der die ansonsten düstere Geschichte auflockerte. Sperry: „Aufgrund der übergeordneten Tonalität und dem Feeling rückte Alarmstufe Rot das Genre in eine ganz andere Richtung. Es hatte einen einzigartigen Charme und einen besonderen Humor – dank der kulturellen und historischen Referenzen". Das Spiel lieferte zwei aus jeweils 15 Missionen bestehenden Kampagnen - je eine für die Alliierten und die Sowjets – und wartete mit unterschiedlichen Enden und Entwicklungen auf. Auch wenn der Spieler keinen direkten Einfluss auf die Geschehnisse selbst nehmen konnten, fühlte er sich als General dennoch wichtig. Schließlich zogen die eigenen Taten Konsequenzen nach sich. Die von Sperry angesprochenen Referenzen werden beispielsweise beim Abspann der Sowjet-Kampagne deutlich. Hier spannt Command & Conquer: Alarmstufe Rot den Bogen zum Vorgänger: Wir beobachten, wie ein siegreicher Stalin seine Erfolge feiert. Er spottet darüber, dass die Briten ihre Staatsoberhäupter schneller verlassen hätten als Ratten das sinkende Schiff. Danach lacht und tanzt Stalin albern und macht es sich bequem, indem er seinen Gürtel auszieht. Neben ihm steht Kane – ruhig und kontrolliert. Nadia, die Chefin des Innenministeriums, reicht Tee. Stalin witzelt, nimmt dann aber eine Tasse und trinkt gleich mehrere große Schlucke. Es folgt der Verrat: Stalin bricht vergiftet zusammen. Nadia zückt die Pistole, schießt ihm gleich mehrfach in den Körper und einmal in den Kopf. Kane übernimmt die Kontrolle über die Sowjetunion. Westwood Studios glückte mit Command & Conquer: Alarmstufe Rot die Gratwanderung zwischen brutaler Härte und Polit-Persiflage. Diese Note machten das Spiel besonders und hob es für viele von Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt ab. Zugleich schlug man hier aber auch eine Brücke und sorgte bei Kennern des ersten Teils für einen Aha-Effekt. Kane, der ohnehin für viele der heimliche Held des Spiels war, gewann dadurch noch einmal an Stärke und Bedeutung hinzu.

Erlebte Geschichte

Eine besondere Rolle nahmen dabei die sogenannten Full-Motion-Video-Sequenzen (kurz FMV) ein. Westwood Studios erstellte über eine Stunde Videosequenzen mit echten Schauspielern, teils aufwendig vor dem Greenscreen inszeniert. Im Gegensatz zu späteren Serienteilen, in denen etwa J.K. Simmons (bekannt unter anderem aus Spider-Man) oder Tim Curry (bekannt aus Stephen Kings Es) vor der Kamera standen, verzichtete man hier noch auf bekannte Schauspieler. Arthur Roberts, der General Gunter von Esling mimte, spielte etwa in der TV-Serie General Hospital mit. Albert-Einstein-Darsteller John Milford war vorwiegend aus Serien wie Homefront oder The Legend of Jesse James bekannt. Die Namen waren also kein verkaufsentscheidender Faktor, dennoch strahlten die Videosequenzen damals etwas Besonderes aus. Denn so pixelig und amateurhaft sie heute sein mögen, so unterstrichen diese Einspieler die Wertigkeit des gesamten Produkts. Für nicht wenige Spieler waren sie in Verbindung mit der skurrilen Story ein Grund, Command & Conquer: Alarmstufe Rot zu beenden. Man wollte einfach wissen, wie es weitergeht! Auch wenn der Unterschied zwischen Ingame-Grafik und Zwischensequenzen kaum größer hätte sein können, so wehte hier doch der Geruch von Hollywood über den Bildschirm. Dieses erzählerische Stilmittel wurde auch erst durch das vergleichsweise neue Speichermedium der CD-ROM mit ihren für damalige Verhältnisse sagenhaften 650 Megabyte möglich gemacht. Die CD hatte sich dank Pionieren wie The 7th Guest oder Rebel Assault (beide 1993 erschienen) durchgesetzt und war nicht zuletzt dank Spielen wie Command & Conquer: Alarmstufe Rot aus der Spieleindustrie nicht mehr wegzudenken.



Der Sanitäter nimmt gerade in Mehrspieler-Duellen eine wichtige Position ein: Mit ihm können wir verwundete Kameraden heilen und wieder zurück in die Schlacht schicken.

Hier spielt die Musik

Ein ganz wichtiger, wenn auch häufig vernachlässigter Teil der Faszination von Command & Conquer: Alarmstufe Rot war der Soundtrack. Der US-Musiker Frank Klepacki komponierte weite Teile der Musik im Alleingang - im Alter von gerade einmal 20 Jahren. Im Zuge der Veröffentlichung von Command & Conquer Remastered sprach er 2020 mit 4Players über die damalige Zeit. Er erklärte, dass ihm Westwood weitestgehend freie Hand ließ. „Command & Conquer ist deshalb so vielseitig im Klang, weil ein bisschen von allem drin ist. Es gibt orchestrale Musik, es gibt Hip-Hop, es gibt Metal, es gibt Industrial und es gibt Ambient-Stücke", so Klepacki. „Es ist einfach eine Vielzahl von Einflüssen enthalten und das ist auch nur so, weil ich alle Aspekte, die wir in unseren Meetings besprochen hatten, einfach mitgenommen und danach etwas komponiert hatte. Ich hatte das auch gemacht, um zu sehen, was letztendlich im Spiel



Der sowjetische Yak-Bomber legt alles in Schutt und Asche. In Command & Conquer: Alarmstufe Rot geht es zu Land, zu Wasser und in der Luft zur Sache.



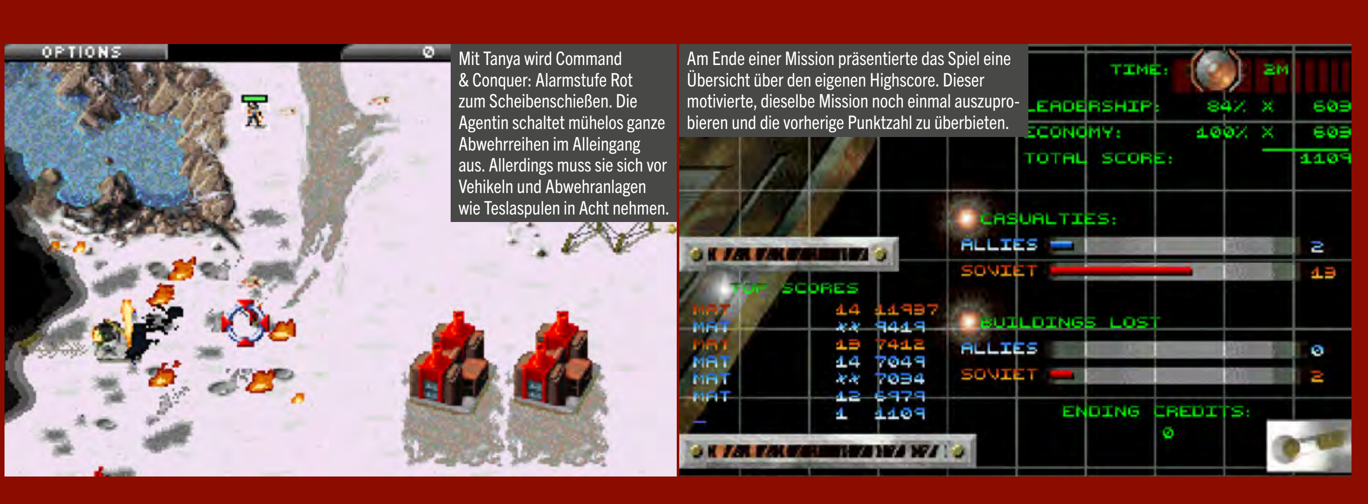
Fallschirmjäger sind ein probates Mittel, um Streitkräfte direkt in den Kampf oder gar hinter den feindlichen Linien abzusetzen.

Ein entscheidender Vorteil für die Alliierten: die Seestreitkräfte. Besonders die Kreuzer besaßen große Feuerkraft und eine hohe Reichweite, sodass sie Einheiten und Gebäude an Land bombardieren konnten.

bleiben würde und ob sich so eine musikalische Richtung herauskristallisieren könnte, aber wie sich herausgestellt hat, mochte jeder die Vielfalt und ist deswegen genauso geblieben“, führte er im Interview aus. Klepacki erinnert sich daran, dass er das Titelthema Hell March an nur einem Tag komponiert habe. Die Grundidee dahinter war, dass die Schritte von Soldaten den Rhythmus vorgeben sollten. Der Rest des Tracks entstand laut Klepacki wie von allein. Was die Stimme zum Ende des Liedes ruft, weiß auch er nicht. Es geht auch hier weniger um den Inhalt als vielmehr „um die Wirkung, die das Unverständliche im Kontext der Marschgeräusche hätte“. Die Musik ergänzte das Geschehen perfekt und gehört auch in späteren Teilen der Command-&-Conquer-Reihe zu einem wichtigen Stilelement.

Sowjets und Alliierte

Alarmstufe Rot blieb den spielerischen Tugenden des Vorgängers treu, wirkte aber insgesamt runder und ausgereifter. Die beiden Fraktionen besaßen individuelle Stärken und Schwächen. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen dieser Zeit, in denen die Entwickler die Fähigkeiten oft spiegelten, benötigte man für die Alliierten und die Sowjets eine eigene Herangehensweise. Das erklärte auch Brett Sperry im Interview: „Die beiden Seiten besaßen vollkommen andere Einheiten und erforderten somit unterschiedliche Taktiken. Trotzdem waren sie gut zueinander ausbalanciert. Insgesamt war das Spiel schneller, ohne dadurch an strategischer Tiefe einzubüßen.“ Okay, im letzten Punkt ist Sperry arg positiv. Wer Alarmstufe Rot häufiger spielt, weiß: Der Tank-Rush mit den Sowjets führte fast immer zum Sieg. Insgesamt aber bot das Spiel einen deutlich aufgeräumteren Ablauf als der erste Teil. Das begann bei Details wie etwa der Möglichkeit, dass wir mehrere Einheiten gleichzeitig in einen Truppentransporter ziehen durften und nicht mehr jede einzeln anwählen mussten. Oder eben auch der Tatsache, dass es nun Marine-Einheiten gab, die wir entsprechend einsetzen konnten. Wie bereits erwähnt erforderten Sowjets und Alliierte unterschiedliche Aktionen vom Spieler: Bei den Sowjets beispielsweise liebten wir es, unsere Basis mit unzähligen Tesla-Spulen abzusichern. Diese brutzelten herankommende Feinde mit nur einem Schuss weg, benötigten aber Unmengen von Strom. Im Multiplayer-Modus konterten andere Spieler unsere Herangehensweise auch gerne, indem sie einen Bombenangriff auf die Kraftwerke ausführten und so die knapp kalkulierte Stromzufuhr kappten. Die Sowjets besaßen die schweren Waffen, waren aber im Umkehrschluss langsamer und fraßen mehr Ressourcen. Ihre Seestreitkräfte beschränkten sich auf das U-Boot. Die Alliierten auf der Gegenseite konnten schneller eine kleine Armee hochziehen und so flink angreifen. Die Panzer der Sowjets konterten sie mit Minenlegern und waren obendrein in der Lage, Truppenverbände mit Radarstörern zu tarnen. Über Sieg oder Niederlage entschied aber nicht selten der richtige Einsatz der Luft- und Seestreitkräfte. Zudem griffen die Alliierten auf die Chromosphäre zurück und konnten eine Einheit kurzzeitig in andere Bereiche der Karte teleportieren – etwa in die gegnerische Basis. Die Sowjets wiederum verwendeten den Eisernen Vorhang und machten so eine Einheit vorübergehend unverwundbar. In Anbetracht der Feuerkraft eines Mammut-Panzers konnte dies ein entscheidender Vorteil sein. Die Entwickler nahmen zudem Anleihen an einschlägigen Actionfilmen und baute auf Seiten der Alliierten Diebe und Spione ein. Wem es gelang, einen Dieb bis in die feindliche Raffinerie zu schleusen, erhielt die Hälfte der gegnerischen Credits. Mit dem Spion konnten wir dagegen die Pläne unseres Gegenübers ausspähen. Die Sowjets konterten diese Spezialeinheiten mit dem Wachhund, der als einzige Einheit Spione enttarnte. Command & Conquer: Alarmstufe Rot brachte auf verschiedenen Ebenen mehr Abwechslung und Tiefe ins Echtzeit-Gameplay ein. Trotz vieler spielerischer Neuerungen waren die Parallelen zwischen Der Tiberiumkonflikt und Alarmstufe Rot für eingefleischte Spieler unübersehbar. Die Spiele teilten sich die Sprite-basierte Grafik und sogar einige Charakter- und Einheitenmodelle.



Mit Tanya wird Command & Conquer: Alarmstufe Rot zum Scheibenschießen. Die Agentin schaltet mühelos ganze Abwehrreihen im Alleingang aus. Allerdings muss sie sich vor Vehikeln und Abwehranlagen wie Teslaspulen in Acht nehmen.

Am Ende einer Mission präsentierte das Spiel eine Übersicht über den eigenen Highscore. Dieser motivierte, dieselbe Mission noch einmal auszuprobieren und die vorherige Punktzahl zu überbieten.

Einen technischen Unterschied gab es aber zwischen der MS-DOS- und der Windows-Version: Während das Spiel unter DOS weiterhin in der VGA-Auflösung 320 x 200 lief, konnten Windows-Nutzer immerhin auf SVGA und damit auf 640 x 400 Pixel umschalten. Dadurch zoomte die Kamera ein gutes Stück raus, was mehr Übersicht bescherte. Für die Zwischensequenzen wechselte das Programm allerdings in den Interlaced-Modus und streckte die Videos somit auf die höhere Auflösung.



Abseits der Kampagnen bot Command & Conquer: Alarmstufe Rot auch Mehrspielerfunktionen via lokalem Netzwerk oder Internet. Der Skirmish-Modus lud zudem zum Training der eigenen Fähigkeiten ein.

Was kam nach den Kampagnen?
Abseits des modifizierten Gameplays und der dezent angepassten Präsentation brachte Alarmstufe Rot aber auch Spielmodi mit ein, die ab diesem Zeitpunkt fester Bestandteil der Serie sein sollten - allen voran den Skirmish-Modus (auf Deutsch: Geplänkel). Hier konnten wir den enorm populären Mehrspielermodus „trocken“ und gegen die Computer-KI trainieren. Dies erlaubte das Kennenlernen der Einheiten und Gebäude, ohne den Druck der Kampagne oder gar den der Gegenspieler. Skirmish mauserte sich zu einer äußerst populären Spielart und ergänzte die Serie ausgezeichnet. Schließlich konnten wir hier frei und ohne Reglementierungen spielen und im Zweifelsfall eine Partie neu laden oder einfach abbrechen. Kreative Hobby-Generäle bastelten sich zudem mit dem beiliegenden Editor eigene Karten und probierten sie im Anschluss allein oder im Multiplayer-Modus aus. Mehrspieleroptionen etwa im lokalen Netzwerk oder via Modem verliehen Command & Conquer eine enorme Langlebigkeit und schufen bei vielen Fans einprägsame Erinnerungen an spannende Gefechte mit Freunden. Daraus resultierte eine sehr aktive Community, die das Spiel bis heute am Leben hält - trotz des 2020 veröffentlichten Command & Conquer: Remastered. Diesen Prozess förderte auch Electronic Arts und veröffentlichte Command & Conquer: Alarmstufe Rot zum 13. Geburtstag als Freeware-Spiel. Daraus ergaben sich natürlich Modding-Möglichkeiten und weitere Veränderungen am ursprünglichen Spiel. Weitere Modding-Projekte wie OpenRA machten es sich zur Aufgabe, Command & Conquer: Alarmstufe Rot und andere Serienteile auf aktuellen Systemen umzusetzen. Beispielsweise implementierten Hobby-Entwickler so die Möglichkeit, zivile Gebäude zu besetzen und diese als Deckung zu nutzen. 2020 veröffentlichte Electronic Arts den kompletten Quellcode des Spiels und öffnete es somit endgültig für die Modding-Szene.

Die entscheidende Frage
Wieso ist Command & Conquer: Alarmstufe Rot also bis heute so beliebt? Kenner des Originals erinnern sich zweifellos an das damalige Spielerlebnis. Alarmstufe Rot war ein erzählendes Echtzeitstrategiespiel, das mit seinem innovativen Szenario und dem im Vergleich zum Vorgänger intelligent verbesserten Gameplay punktete. Das Spiel holte einen emotional auf allen Ebenen ab: durch die damals technisch aufwendigen Zwischensequenzen und ihren Humor, aber eben auch durch die abwechslungsreichen Missionen und die spielerisch unterschiedlichen Fraktionen. Wie gut Command & Conquer: Alarmstufe Rot funktionierte, zeigte sich schließlich im Geplänkel- und vor allem im Mehrspieler-Modus. Heute haben wir die Wahl: Wollen wir die offizielle Version in der Remastered-Edition, den kostenlosen Klassiker oder vielleicht doch die von Fans überarbeitete Variante spielen? So oder steht fest: Command & Conquer: Alarmstufe Rot ist ein lebendiges Stück Spielegeschichte und kann auch im Vergleich mit modernen Genre-Vertretern noch mithalten. ❑



Command & Conquer: Alarmstufe Rot erschien im November 1997 auch für die erste PlayStation. Überraschenderweise kommandierte es sich mit dem Controller passabel und das Spiel fand trotz grafischer Einschränkungen seine Abnehmer.